Le Magazine N°1 des Consoles

# Player one

Sega
Nintendo
Lynx
Neo Geo
Nec

GEANT
LES
AUTOCOLLANTS
GRATUITS
WARIO

DOSSIER WARIO
L'ANTI-MARIO

SUPER
GAME BOY
ON L'A ESSAYE
POUR VOUS

RANMA 1/2
LA SUITE

DOSSIER FOOT
FIFA SOCCER
CHAMPION DU MONDE

SPECIAL
BASTON

VERSION
FRANÇAISE

DRAGON BALL Z
EXCLUSIF
LES ENCHAINEMENTS SECRETS
LES COUPS SPECIAUX
LES MEILLEURES IMAGES
DES FILMS ET DES BD
LE TOP DES PRODUITS DERIVES

43 JUIN 94

30F

M 4413 - 43 - 30,00 F

VOUS ETES SEUL,
VOUS ETES PERDU,
VOUS DEVEZ SAUVER LE MONDE,
MAIS VOUS N'ETES PAS OBLIGE DE FINIR CE SOIR.

# MEGA MAN X™

CAPCOM

Vu ce qui vous attend, heureusement qu'on vous a laissé un peu de temps pour tout finir. Car en entrant dans Mégaman X, vous allez vous retrouver seul contre tous, perdu dans des univers hostiles à 12 mégas et face aux terribles Reploïdes du Docteur Cain. Pour la première fois sur Super Nintendo, vous allez enfin découvrir Mégaman, ses 12 niveaux, ses graphismes incroyables et sa durée de vie exceptionnelle. Et croyez-nous, celle-ci ne sera pas de trop, vu que vous devrez sauver l'humanité...

Vous pouvez aussi vous mesurer aux forces du mal dans Mégaman 3 sur Game Boy ou dans Mégaman 5 sur NES.

SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo

PLAYER ONE est une publication de MÉDIA SYSTEME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE cedex
Tél : 41 10 20 30

Directeur de la publication : Alain KAHN

RÉDACTION
Rédacteur en chef : Pierre VALLS
Rédacteur en chef adjoint : Olivier SCAMPS
Secrétaire de rédaction : Nathalie ROY-REUILLER, Hélène LÊ
Rédacteurs : Jean-Pierre ABIDAL, Stéphane BURET, François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Marcelin GARRAUD, Patrick GIORDANO, Marc LACOMBE, Guillaume LASSALLE, Matthieu LEVESQUE-EVENO, Eric PAYON, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, François TARRAIN, Julien VAN DE STEENE, Jean-François VIÉ.
Conseiller auprès de la rédaction : Cyril DREVET

Directeur Artistique : Christian DAO
Maquette - Infographie
[illegible] FAIDDE, Stéphane NOËL

PUBLICITÉ
Tél. : 41 10 20 40
Responsable de la publicité : Pierre MICHAELIS
Responsable marketing et télématique : Barbara RING-RÉMY
Responsable TV : Nassira BOUBEKRI
Assistante de publicité : Delphine BRONN

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ
Assistante de fabrication : Valérie RICHARD

Montage et photogravure : PLM-Graphicolor
Imprimeur : [illegible]

Service abonnement
[illegible] LE-GRAND
Tél. : (16) 44 69 26 26

Service des ventes : DIFFUSION : Michel ATCA
[illegible] auprès des dépositaires de presse
Contact : Dominique BELLEVRAT Tél. vert : 06 19 84 57
ou terminal EDG

Responsable des éditions étrangères : [illegible] DE BOAS

MÉDIA SYSTEME ÉDITION, [illegible] au capital de 4 millions de francs
[illegible]
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : [illegible] BRUTINALD
Comptabilité : [illegible] MANTRAND
Secrétariat : [illegible]

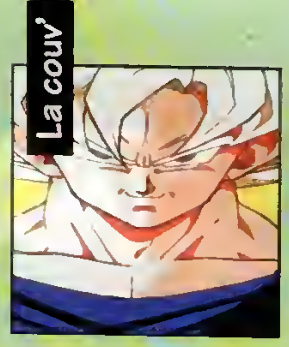
Commission paritaire : [illegible]
Dépôt légal janvier 1994
[illegible]
[illegible]
Photos tous droits réservés [illegible]

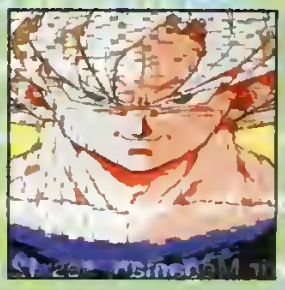
[illegible] supplément sur le cédérom de 32 pages, gratuit et déposé sur la couverture avec qui [illegible] insertion faite entre les pages 66 et 67

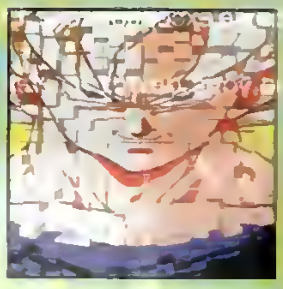
## A QUI ECRIRE !

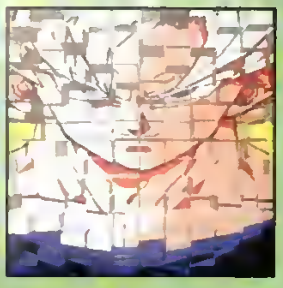
Si vous avez quelque chose à dire ( en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour la rubrique Truce en Vrac,
toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres truce, vos trouvailles les plus extra.
Attention ! les meilleurs seront publiés.
Ecrivez à Astuceman,
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.
Pour les Plans et Astuces
adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à :
Petites Annonces PLAYER ONE,
19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.

La couv'





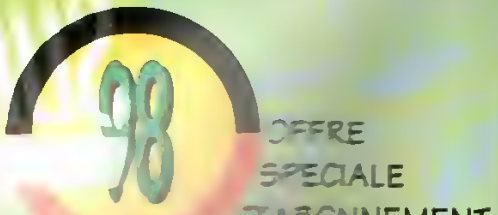




# édito

On a réussi à le foutre à poil ! Elwood, alias Dalgleish, illustre la page d'ouverture de notre dossier sur les jeux de foot. Coupe du Monde oblige, nous avons passé à la loupe les meilleures simulations qui vous permettront de reproduire les matchs que vous aurez vus à la télé. Autre point fort de ce mois, le tant attendu dossier sur DB Z. Nous avons profité de la sortie française des versions Megadrive et Super Nintendo pour faire un tour d'horizon complet de ces deux hits. À Player, on connaît et apprécie Dragon Ball depuis un bout de temps, puisque déjà dans notre numéro 1, en septembre 90, nous lui avions consacré deux pages. C'est dire si le succès que remporte cette série aujourd'hui nous fait plaisir. Jamais deux dossiers sans trois, et Wario, le double négatif de Mario, fête sa sortie sur Game Boy en squattant six pages de Player. C'est la gloire pour lui, et en plus vous avez droit à des autocollants à son effigie. Le top quoi ! Enfin, ne ratez pas Over The World qui vous propose quelques jeux en exclu, sans oublier les infos inédites sur les films inspirés de jeux vidéo en cours de tournage à Hollywood. Malgré cette avalanche de nouveautés, n'oubliez pas de lire vos rubriques habituelles et tout particulièrement celle des Plans et Astuces qui vous révèle l'avant-dernier épisode de la solution complète de Landstalker. Bonne lecture et au mois prochain pour un numéro d'été encore plus chaud...

Sam Player



43 JUIN

# sommaire


6 Courrier
10 Stop Info
24 Over the World
31 Dossier DBZ
49 Dossier Foot
66 Crédits Player
71 Tests
96 Vite Vu
98 Abonnements
99 Dossier Wario Land
108 Plans et Astuces
116 Trucs en Vrac
122 Reportage
126 Petites Annonces
130 Top 10


Courrier

Sam Player répond à toutes vos questions

Over the World

En exclu, les hits venus de l'étranger

TESTS

Les meilleurs jeux du mois testés sans pitié

WARIO LAND

Nintendo sort un nouveau héros. Player le décortique pour vous

Reportage

Gros plan sur la belle Ness et la sélection ciné et bédé d'Inoshiro

TOP 10

Player ONE ANNONCES

Des astuces et des codes pour finir vos jeux préférés

TRUCS EN VRAC

Stop INFO

Le Livre de la jungle, le Super Game Boy et toute l'actualité de l'univers des jeux vidéo

DRAGON BALL Z

18 pages de folie sur les héros les plus chauds du moment

FOOT

Hé ! on est en juin, et c'est la coupe du monde !

Vite Vu

Adaptations, petites cartouches, ratages, toute l'actualité du mois passée en revue

landstalker

Troisième volet de l'exploration du monde de Landstalker par Wolfen

# le Courrier de Sam Player

**Fou you youille ! comme dirait l'autre bouffon, ce mois-ci la sélection de votre courrier fut ben rude, beaucoup de bonnes et longues lettres avec plein de questions intéressantes. J'ai eu du mal à y répondre de façon simple et rapide, en vous d'en juger. On attaque...**

**Salut Samounet,**

Hola ! moi c'est la Rebelle, une petite bleue scan de *Player*, haute comme trois (ou peut-être quatre) pommes, depuis le n° 36 (on rigole pas dans le fond), je découpe les *Player* à en faire des indigestions (ton papier est excellent).

1°) J'ai eu beau chercher, je n'ai pas trouvé une ligne sur les crises d'épilepsie dans *Player*. J'aimerais pouvoir me renseigner sur ce sujet qui me semble assez important.

2°) Est-ce que ça existe des autocollants pour des paddles Megadrive ? Et si oui, vous en trouvera-vous un jour ?

3°) Pourquoi ne publierais-tu pas les dessins qu'on t'envoie, comme tu l'as dit dans le n° 40 ?

4°) Pourquoi le prix de *Player* a-t-il augmenté ?

5°) Qu'est-ce que les 24 méga ou 25, etc, les mégas quoi ?

6°) Je sais bien que tu préfères les bédés d'action, mais connais-tu Fluide Glacial, c'est pourtant tordant.

7°) Télévisator 2, pourquoi ça ne passe pas le samedi en plus du mercredi, j'ai bahut, mm, le mercredi, mais pas le samedi ? Hmm.

La Rebelle ou Sourisquette II

Salut la Rebelle,
j'ai bien passé ton message perso à qui tu sais, mais je ne pouvais pas me permettre de le publier...

1°) Erreur, *Player* a été le premier mag de consoles à parler des crises d'épilepsie, à l'époque, je crois que c'était dans le numéro 28. Nous avions fait tout un dossier, avec interview d'un scientifique, etc. Bref tout ça pour dire que les jeux vidéo peuvent effectivement déclencher des crises d'épilepsie, mais uniquement pour des sujets qui sont déjà épileptiques et en plus photosensibles (environ 2 000 personnes concernées en France). *Player* s'était d'ailleurs élevé contre la campagne de presse qui disait que les jeux vidéo pouvait rendre épileptique, ce qui est faux.

2°) Nous ne vous avons jamais proposé d'autocollants pour les paddles de la Megadrive car ces derniers ne sont pas plats mais bombés et il est quasiment impossible de faire tenir des autocollants sur ce type de surface. On le sait, puisque nous avons même fait réaliser un prototype... et c'est là qu'on s'en est rendu compte.

3°) Ça va venir, mais sous la forme d'un best of des meilleurs dessins reçus depuis un an. Peut-être pour le numéro de notre quatrième anniversaire en septembre.

4°) Tout simplement à cause du manga de Ranma 1/2 dont nous avons dû acheter les droits, ce qui coûte assez cher.

5°) Le méga est une abréviation de Mega Byte. Pour faire simple, disons que ça indique la quantité de mémoire qu'utilise un jeu. En principe, plus un jeu utilise de mémoire, plus il est de bonne qualité. Mais c'est loin d'être toujours vrai...

6°) et 7°) J'adore Fluide. Quant à T2 on n'y peut vraiment rien, ce n'est pas nous qui décidons mais France 2.
Ciao la Rebelle.

Sam

**Hug Sam,**

Ben quoi, Hug, j'arrive, ça n'est plus [illegible]

1°) Je le trouverais où ? [illegible] le message suivant :

« Toi, grand chef Sam, tu dis à mois si Nintendo décide à rééditer NES (jeux de mec) dans pays du Beaujolais. Non sérieusement. Mystic Quest c'est déjà pas mal, mais est-ce que d'autres sortiront si le public achète déjà ?

Tu ne saurais pas, par hasard, si quelques titres sont prévus ? Je pense pas rêver à un Secret of Mana ou même un Final Fantasy VI, en français intégral et compréhensible. Bon, j'arrête de rêver parce que, malgré tout ce qui est annoncé, les séries traduites ou mal traduites (les anglais, ils font du compte-gouttes dans notre hexagone).

2°) Pour changer totalement de sujet, je voudrais parler de votre numéro Manga. D'abord bravo ! Considérables illustrations, plaisir à nous faire dire que j'adore, mais vous ne pourriez pas mettre plus de pages. Hein ? s'il vous plaît ! En tout cas, pourquoi ne pas en faire complètement fabriqué à part entière [illegible] dans les reportages ?

3°) Le mot [illegible] DB Z. Alors, si y'a pas un [illegible] consacré à DB Z (avec la [illegible] SNES et Mega), je vais tout [illegible] par l'orque vie à la [illegible]

Salut T [illegible]
[illegible] nous

envoyer vos signatures pour demander à Nintendo de sortir plus de RPG, nous leur transmettrons. J'en ai déjà reçu un bon paquet, mais plus il y en aura mieux ce sera. En attendant, je peux déjà te donner une info qui va te faire plaisir : Nintendo veut sortir Secret of Mana en français, mais ne le dit à personne, il paraît que c'est un secret...
2°) Les mangas font partie des choses qu'on adore à *Player* comme le ciné, la musique ou les comics. Mais nous sommes avant tout un mag de jeux vidéo et nous ne pouvons pas consacrer plus de pages à ces sujets sans que cela soit au détriment des jeux.
3°) J'espère que je vais garder mes cheveux et que le dossier sur DB Z va te plaire, nous l'avons axé principalement sur les versions françaises Super Nintendo et Megadrive.
Ciao Trunky.

Sam

**Salut Sam,**
je trouve ton mag hyper-cool (le moins qu'on puisse en dire) et quotidien ! Les articles sur la japanimation et sur le cinéma sont géniaux. Bon, maintenant, passons aux choses sérieuses, c'est-à-dire les questions !
1°) Comment se fait-il que des mégas-hits comme Goemon Fight 1 et 2 mettent autant de temps à être traduits en anglais ou en français et à arriver dans nos sombres chaumières ?
2°) Que pensent les testeurs des hent-dien up de Ken le Survivant, et pourquoi n'entend-je point parler de ces jeux à part dans les publicités ?
3°) Combien reçois-tu de lettres par semaine, et combien recevez-vous de jeux à tester par mois ?
4°) Collaboreras-tu à d'autres mangas que celui-ci, si oui, lesquelles ?
5°) Combien de jeux possèdes-tu ?
6°) Comment arrive-t-on à trouver des cheats modes ?
7°) Comment se fait-il qu'il y ait si peu de jeux d'aventure du style Monkey Kingdom sur consoles ?
8°) Pourquoi les jeux en version beta ? Voilà, c'est tout pour aujourd'hui, mais si tu arrivais pas ma lettre je te jette un bon gaudou et je dis à mon armée de clones de jeun kiricas d'envahir vos bureaux.

Ranma à moitié d'un quart

Salut Ranma 1/8,
1°) Goemon Fight 1 et 2 sont effectivement d'excellents jeux et je ne te cache pas que Crevette — qui en est un fan absolu — a supplié d'abord, menacé ensuite Konami pour qu'ils soient distribués en France. Il semblerait que ses efforts soient enfin récompensés puisque Goemon Fight 2 est prévu en France pour la fin de l'année.
2°) Je n'ai vu qu'un seul jeu mettant en scène Ken, et c'était une grosse daube bien infâme. Tu comprends maintenant pourquoi personne ne perd de temps à en parler.
3°) Je reçois environ 500 lettres par mois et nous testons en moyenne une vingtaine de jeux, sauf en ce moment où les nouveautés se font plus rares.
4°) No comment.
5°) Alors là, j'ai un peu honte, parce que des jeux perso, je n'en ai pas des masses, une vingtaine peut-être. La plupart du temps, je les emprunte au journal et je les rends après y avoir bien joué chez moi.
6°) Souvent par chance, mais y'a des mecs qui passent des heures et des heures à tripatouiller leurs paddles dans tous les sens pour essayer d'en trouver. J'en connais même qui préfèrent ça à jouer ! Quoique des fois, vue la qualité de certains jeux, je les comprends...
7°) Il n'y a pas beaucoup de jeux d'aventure sur consoles, parce que ce genre de jeu ne se vend pas très bien. Faut pas croire, Sega, Nintendo et les autres sont aussi là pour faire du fric.
8°) Non, les éditeurs nous les envoient pour qu'on puisse publier les tests des jeux le mois de leur sortie.
Bye Ranma le quart de la moitié.

Sam

**Salut Sam,**
Je serai bref car j'ai beaucoup de questions.
1°) Que devient FX Trax, le second jeu utilisant le microprocesseur Super FX ?
2°) Les *Crédits Player*, c'est pas mal mais en donner 600 pour une simple photo dédicacée... On devrait pouvoir acheter des cartouches avec les Crédits, ce serait plus intelligent.
3°) Dans les grandes surfaces, on peut jouer à la Gb sur un écran de télé (si, si...). J'aimerais me procurer le record, car un poté a bousillé l'écran de ma portable préférée.
4°) Je voudrais savoir sur quelle prise de ma Super Nintendo se branchera le Super Game Boy ?
5°) Je sais qu'il est possible de brancher la SNIN sur une chaîne hifi, mais je ne sais pas comment faire (surtout ne me dites pas que c'est impossible, sinon je vais m'énerver).
Au revoir Sam.

Aurélien

Salut Aurélien,
1°) On vous a déjà parlé de FX Trax — qui risque d'ailleurs de s'appeler Stunt Racer — pour vous dire que ce qu'on avait vu n'était pas terrible. Toujours est-il qu'il devrait être sorti au Japon à l'heure où vous lirez ces lignes (il s'appelle Wildtrax là-bas) et que Nintendo compte le sortir à la rentrée dans les pays occidentaux. On espère que d'ici là, ils l'auront amélioré, parce que sinon...
2°) Bonne idée, je vais en parler à Barbara — qui s'occupe des *Crédits Player One* — pour voir si c'est réalisable.
3°) et 4°) L'appareil que tu as vu dans les grandes surfaces et qui permet de brancher une GB sur une télé s'appelle un démo Boy. Il n'est pas en vente pour le grand public et coûte une petite fortune (6 000 F environ). Le Super GB se branchera dans le port cartouche de la SNIN et grâce à lui tu pourras voir tes jeux GB sur ta TV couleur. Pour en savoir plus va vite lire l'article que nous avons consacré au Super GB en Stop Info.
5°) T'énerve pas mon gars, c'est possible, mais je te déconseille de faire cette modif tout seul. En fait, il faut repérer à l'intérieur de la prise péritel les deux fils qui conduisent le son et faire une dérivation au bout de laquelle tu branches le type de fiches qui conviennent à ta chaîne (généralement se sont des prises Cinch). Mais bon, vaut mieux éviter ce genre de manip surtout que tu peux acheter ces câbles dans certaine boutique.
Ciao Aurélien.

Sam

P.S : Salut à Sam II, appelle-moi à la rédac un mercredi, impossible de répondre à tes questions ici, mais par téléphone, pourquoi pas... Hello Séver'in, repasse nous voir quand tu veux. Ton dessin m'a bien plu. Franck du Sega Club de T... ce serait bien si tu pouvais me passer un coup de fil un de ces mercredis, j'aimerais bien savoir comment tu es au courant de tout ce dont tu me parles dans ta lettre.

3615 : 1,27 F/mn
**Écrivez aux journalistes de la rédaction sur le 3615 Player One (tapez # BAL)**

# PLAYER GAME

## SUPER NINTENDO (Europe)

| | | |
|---|---|---|
| **CONSOLE AMERICAINE** | 1045 | **950** |
| **CONSOLE EUROPEENNE** | 825 | **750** |
| **ACTION PRO REPLAY** | 435 | **395** |
| **X TERMINATOR** | 273 | **229** |
| **ADAPT. SFX** | 153 | **139** |
| **MANETTE SUPER 4** | 97 | **88** |
| **ASCII PAD** | 182 | **165** |
| **SUPER ADVENTAGE** | 391 | **355** |
| **MULTITAP** | 275 | **250** |
| ACTRAISER 2 (US) | 545 | **485** |
| ADV. OF DR. FRANKEN | 443 | **399** |
| AERO THE ACROBAT | 487 | **439** |
| ALADDIN | 479 | **435** |
| CHAMPIONSHIP POOL | 487 | **439** |
| CLIFF HANGER | 465 | **419** |
| COOL SPOT | 421 | **379** |
| DAFFY DUCK | 487 | **439** |
| EMPIRE STRIKES BACK (US) | 450 | **405** |
| EQUINOXE | 432 | **389** |
| FATAL FURY 2 (US) | 714 | **649** |
| FLASHBACK | 421 | **379** |
| F1 POLE POSITION | 509 | **459** |
| HUMANS | 454 | **409** |
| JOHN MADDEN 94 | 432 | **389** |
| JURASSIC PARK | 454 | **409** |
| LAMBORGHINI | 512 | **465** |
| LAST ACTION HERO | 465 | **419** |
| MARIO ALL STARS | 339 | **305** |
| MARIO KART | 428 | **389** |
| MEGAMAN X (US) | 549 | **499** |
| MIGHT AND MAGIC 3 | 599 | **545** |
| MIGHT AND MAGIC 2 | 534 | **485** |
| MORTAL COMBAT | 421 | **379** |
| MR NUTZ | 429 | **390** |
| NBA JAM | 549 | **499** |
| NHL PA HOCKEY 94 | 538 | **489** |
| PSG | 472 | **429** |
| RANMA1/2 2 | 454 | **409** |
| ROCK'N ROLL RACING | 421 | **379** |
| SKYBLAZER | 432 | **389** |
| SUNSET RIDERS | 487 | **439** |
| SUPER AIR DIVER | 487 | **439** |
| SUP. BOMBERMAN | 410 | **369** |
| SUPER TURRICAN | 439 | **399** |
| T2 ARCADE | 432 | **389** |
| TOP GEAR 2 | 490 | **445** |
| VAL D'ISERE | 512 | **465** |
| WOLFENSTEIN 3D | 509 | **459** |
| WORLD CLASS RUGBY | 512 | **465** |
| YOUNG MERLIN | 454 | **409** |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS | 487 | **439** |

## CONTACTEZ-NOUS AU 83.20.59.88

## POUR TOUTES LES NOUVEAUTES

**2 TARIFS DANS LE CATALOGUE :**

**PRIX DE GAUCHE : PAIEMENT EN 4 FOIS**
**PRIX DE DROITE : -10% POUR PAIEMENT COMPTANT**

***JEUX GAME BOY ET GAME GEAR : NOUS CONSULTER***

**La solution pour dépenser moins**

## MEGA CD

| | | |
|---|---|---|
| **CONSOLE MEGA CD 2** | 2189 | **1990** |
| **CDX PRO** | 414 | **376** |
| BATMAN RETURNS | 424 | **385** |
| DOUBLE SWITCH | Tél. | Tél. |
| DUNE (US) | 468 | **425** |
| ECCO LE DAUPHIN | 433 | **390** |
| GROUND ZERO TEXAS | 424 | **385** |
| JAGUAR XJ 220 | 424 | **385** |
| MORTAL COMBAT | 439 | **399** |
| MICROCOSM | 439 | **399** |
| NIGHT TRAP | 468 | **425** |
| SILPHEED | 433 | **390** |
| SONIC | 468 | **425** |
| WONDERDOG | 424 | **385** |

## SUPER FAMICOM

| | | |
|---|---|---|
| ALCAHEST | 554 | **499** |
| ARDILIGHT FOOT | 554 | **499** |
| ASTRAL BOOT 2 | 632 | **569** |
| BRAIN LORD | 694 | **625** |
| DESERT FIGHTER | 598 | **539** |
| DRAGONBALL Z3 | 461 | **419** |
| FATAL FURY 2 | 598 | **539** |
| RUSHING BEAT 3 SHURA | 554 | **499** |
| FINAL FANTASY 6 | 765 | **689** |
| FX TRAX | TEL | **TEL** |
| GOEMON FIGHT 2 | 554 | **499** |
| JOE ET MAC 3 | 576 | **519** |
| KING OF DRAGONS | 632 | **569** |
| LEGEND OF GAÏA | 554 | **499** |
| MACROSS | 598 | **539** |
| MEGAMI MENSEI 2 | 632 | **569** |
| MUSCLE BOMBER | 632 | **569** |
| NINJA WARRIOR | 576 | **519** |
| RANMA 1/2 4 | 654 | **589** |
| ROCKMAN SOCCER | 598 | **539** |
| SAILOR MOON R | 598 | **539** |
| SD GUNDAM | 627 | **565** |
| SLAM DUNK | 627 | **565** |
| SONIC BLASTMAN 2 | 632 | **569** |
| SUPER BOMBERMAN 2 | 565 | **509** |
| SUPER METROID | 632 | **569** |
| TETRIS BATTLE GARDEN | 632 | **569** |
| WORLD WIDE SOCCER | 598 | **539** |
| YUYU HAKUSHO | 627 | **565** |

*Des jeux neufs, rien que des jeux neufs*

## NEO GEO

| | | |
|---|---|---|
| **CONSOLE** | 2199 | **1999** |
| **JOYSTICK** | 545 | **495** |
| **MEMORY CARD** | 254 | **231** |
| ART OF FIGHTING 2 | 1683 | **1530** |
| FATAL FURY SPECIAL | 1683 | **1530** |
| FATAL FURY 2 | 1353 | **1230** |
| MIRACLE ADVENTURE | 1683 | **1530** |
| SAMOURAI SHOWDOWN | 1683 | **1530** |
| WORLD HEROES 2 | 1173 | **1066** |

## 3 DO

| | | |
|---|---|---|
| **CONSOLE + CRASH'N BURN** | 4730 | **4300** |
| LEMMINGS | 545 | **495** |
| MAD DOG MAC CREE | 545 | **495** |
| MICROCOSM | 545 | **495** |
| NIGHT TRAP | 545 | **495** |
| TOTAL ECLIPSE | 545 | **495** |

## MEGADRIVE (Europe)

| | | |
|---|---|---|
| **CONSOLE MD 2** | 869 | **790** |
| **4 WAY PLAY** | 279 | **249** |
| **ADAPT. 60 Hz** | 109 | **99** |
| **ADAPT. 60 Hz NEW UNIV.** | 164 | **149** |
| **ADAPT. K7 JAP.** | 86 | **76** |
| **ACTION PRO REPLAY** | 404 | **367** |
| **JOY. FIGHTER 2 6 BOUTONS** | 189 | **172** |
| **MANETTE INFRA ROUGE** | 307 | **279** |
| ALADDIN | 427 | **385** |
| BATMAN RETURNS | 219 | **199** |
| CASTELVANIA | 438 | **395** |
| COOL SPOT | 424 | **385** |
| DRAGONBALL Z (JAP) | 538 | **485** |
| DRAGON'S REVENGE | 427 | **385** |
| ETHERNAL CHAMPION | 521 | **469** |
| FATAL FURY | 374 | **340** |
| FIFA SOCCER | 416 | **375** |
| FLASHBACK | 416 | **375** |
| GAUNTLET 4 | 433 | **390** |
| JOHN MADDEN 94 | 451 | **410** |
| KID CHAMELEON (JAP) | 94 | **85** |
| LANDSTALKER | 451 | **410** |
| LOTUS 2 | 45[illegible] | **41[illegible]** |
| MORTAL COMBAT | 439 | **399** |
| NBA JAM | [illegible] | **439** |
| NHL HOCKEY 94 | 45[illegible] | **410** |
| PGA EUROP. TOUR GOLF | 424 | **385** |
| PIRATES GOLD | 505 | **459** |
| PSG | 45[illegible] | **410** |
| SENSIBLE SOCCER | 38[illegible] | **345** |
| SHINOBI 3 | 383 | **345** |
| SONIC 3 | 49[illegible] | **449** |
| SONIC SPINBALL | 383 | **345** |
| STREET FIGHTER [illegible] | [illegible] | **465** |
| STREET OF RAGE [illegible] | 490 | **445** |
| SUB-TERRANIA | 451 | **410** |
| THUNDERFORCE [illegible] | 384 | **349** |
| TOUR[illegible] | 427 | **385** |
| VIR[illegible] | 599 | **539** |
| [illegible] | 490 | **445** |
| [illegible] | 486 | **442** |
| [illegible] | 451 | **410** |

Vente par correspondance : Tél. 83 20 59 88 - Fax 83 20 59 34

# PLAYER GAME

Magasin à Nancy : Passage Bleu - 54000 NANCY - Tél. 83 32 39 79

*Le paiement en 4 fois ne vous intéresse pas ?*
*Le prix n'est pas important pour vous ?*

ALORS TOURNEZ VITE CETTE PAGE !!!

**Génial** *Promotion du mois*

Vous achetez 3 cassettes
Nous vous faisons
**une remise de 15 %**
sur la 4ème.

**Super**

Pour l'achat de
2 jeux SNES
l'adaptateur 60 Hz à **105 F**

Pour l'achat de
2 jeux MEGADRIVE
l'adaptateur 60 Hz à **77 F**

## LIVRAISON 24 heures chrono par Jet Services

**Bon de commande à retourner à PLAYER GAME - BP 116 - 54003 NANCY Cédex - Tél. 83 20 59 88**

Date de la commande : ...../...../1994
Nom - Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Tél. : .....

Je joue sur : ☐ SNES ☐ MEGADRIVE ☐ MEGA CD ☐ NEO GEO ☐ 3 DO ☐ FAMICOM

| CONSOLES ET JEUX | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| TOTAL | |
| FRAIS DE PORT* : - JEUX 30 F<br>- CONSOLE 60 F | |
| TOTAL A PAYER | |

**MODE DE REGLEMENT**

Je paye au comptant ☐

☐ CB N°___/___/___/___ Expire : _/__
Signature

☐ Chèque

Je paye en 4 fois ☐
Soit 25 % à la commande
et 3 mensualités égales le 5 de chaque mois*

CEE et DOM TOM : Jeux : 50 F - Consoles : 90 F

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la perution.
Toutes les marques citées sont déposées par leurs propnéteires respectifs.
Dans la limite des stocks disponibles

*sous réserve d'acceptation du dossier par Franfinance

# Stop INFO

# MOWGLI FAIT SON JUNGLE SHOW

**Le Livre de la Jungle s'annonce de plus en plus comme le grand choc de l'été. Il doit être écrit quelque part que l'alliance Virgin-Disney est imparable. Mahalia, subjuguée, nous raconte sa toute récente love story avec le fils des loups.**

## SUPER NES

Fatal Fury Special (SNES).

*La série des Fatal Fury est bel et bien en passe de s'imposer comme le rival le plus sérieux de Street Fighter. Plébiscitée par le public des salles d'arcade (surtout au Japon où SNK commence à tailler des croupières à Capcom), elle exerce aussi ses ravages sur console. Aux States, alors que Fatal Fury 2 vient de faire son apparition dans les boutiques, voilà que* **Fatal Fury Special** *se profile à l'horizon. Une cartouche de 32 mégas permettra de contenir les quinze persos, les nouveaux coups et les décors supplémentaires de ce jeu de baston que Chris Fighter considère avec raison comme un modèle du genre.*

Après être sorti sur Master System et Game Gear, le Livre de la Jungle débarque dans la cour des grands, c'est-à-dire sur Super Nintendo et Megadrive. Là c'est le choc ! On est tout de suite ébloui par un festival de couleurs et par une multitude de détails dans les graphismes. On est littéralement scotché à son fauteuil par une animation tellement réussie qu'on a la sensation de jouer avec le dessin animé de Disney. Mais attention ! si les deux versions sont extrêmement bien réalisées, ce n'est pas pour cela qu'elles sont identiques, loin de là. Sur la 16 bits de Sega, Mowgli doit ramasser un certain nombre de rubis pour finir le level ou arriver jusqu'au boss. Tandis que sur Super Nintendo, le petit d'homme élevé par les louves doit trouver la sortie ou le boss ; ce qui ne va pas être une mince affaire. Quoiqu'il en soit les deux versions augurent du meilleur (même si j'ai une petite préférence pour la version MD). De la jungle s'élève un [illegible] anime : « Tous les détails sans le prochain

Le roi Louie est un boss assez coriace. Le tout est de le toucher quand il lance des bananes. (Megadrive).

Mowgli se prend pour un héros de Niels Andersen sauf qu'il n'est pas sur une oie sauvage mais un oiseau exotique. (Super Nintendo).

Page [illegible]

Méfiez-vous des airs inoffensifs de ce joli toucan bleu au plumage resplendissant. Il balance toutes sortes de petits projectiles avec son énorme bec (Super Nintendo).

*Après la violence, les toons. Sunsoft travaille sur une série de jeux mettant en scène les héros de la Warner. On connaissait* ***Speedy Gonzales*** *(prévu pour août aux States et à peu près en même temps chez nous), voici* ***Porky Pig****. Rien de très nouveau dirait-on mais l'esprit du cartoon semble être bien respecté. Plus de renseignements à la fin de l'année, pour la sortie.*

Le premier boss a éliminer est Kaa, le vicieux serpent qui essaie inlassablement d'hypnotiser Mowgli (Megadrive).

Porky Pig (SNES).

Quand Mowgli n'a pas affaire à un boss, il se trouve face à Bagheera devant laquelle il entame une petite danse (Megadrive).

GOEMON
10, RUE DEJOUX - 03200 VICHY

JEUX VIDEO
SUPER FAMICOM / SUPER NES / MEGADRIVE

PRODUITS DERIVES
DRAGON BALL
DRAGON QUEST
YU YU HAKUSHO
SLAM DUNK

PROFESSIONNELS CONTACTEZ-NOUS !

GOEMON BOUTIQUE
B.P 2731 - 03207 VICHY CEDEX
TEL : 70 97 53 94
TEL/FAX : (33) 70 97 71 80

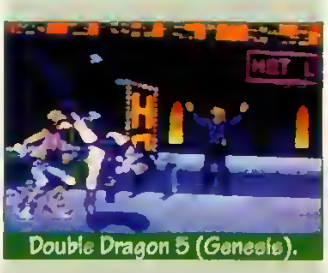
*Exit la Warner, salut Hanna Barbera, retrouvons un des héros de jeunesse de la plupart des membres de la rédac : **Scooby Doo**. Surprise, il ne s'agit pas d'un jeu de plate-forme mais d'aventure, dans l'esprit de ce que peut réaliser LucasArt sur micro-ordinateur au sur Mega CD. C'est toujours chez Sunsaft mais sayez patient : rien ne verra le jour avant mars 1995.*

Scooby Doo (SNES).

*On finit sur une petite note « huile de vidange » avec **Suzuka 8 Hours**, prévu pour juillet. La conversion de ce hit d'arcade de Namca s'annonce très fidèle. Un mode de jeu à écran splitté permettra même de courir contre un autre humain.*

### GENESIS

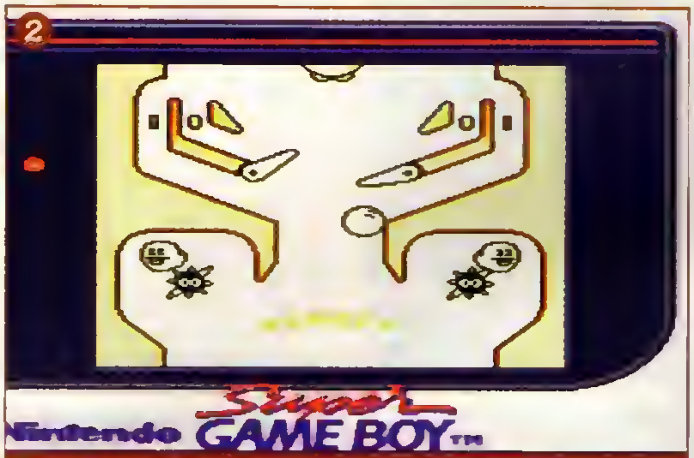
*L'ancêtre est revenu ! **Double Dragon V** sortira à la fois sur Genesis, Super Nintendo et Jaguar. Cette cartouche de 24 mégas semble réveiller un peu une série qui commençait à sérieusement s'endormir. Douze combattants, des coups spéciaux et même un « finishing move » à la Mortal Kombat, la castagne devrait être brûlante en août !*


Double Dragon 5 (Genesis).

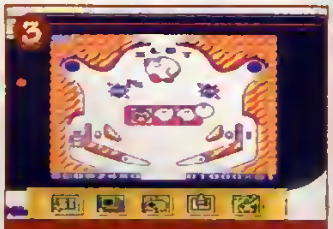
# SUPER GAME BOY : PREMIÈRES IMPRESSIONS

**À la veille du lancement américain du Super Game Boy, prévu ce mois, *Player One* a réussi à se procurer un prototype. En photos, récit de quelques heures passées avec ce qui s'annonce l'accessoire le plus cool de la Super Nintendo.**

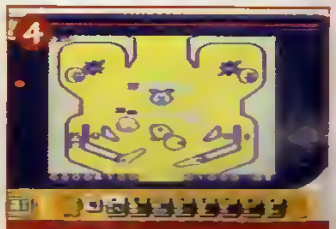
D'un aspect peu engageant (forcément, un prototype, c'est pas là pour faire beau), l'objet — approximativement de la taille d'un Game Boy — se connecte dans le port cartouche de la Super Nintendo. On place ensuite le jeu dans le réceptacle prévu à cet effet.



Fébrilement le joueur allume la console...et, sans plus attendre, le miracle opère. Sur l'écran de la télé, s'affiche une image en quatre teintes. Quelle foibilité ! On redécouvre vraiment ses vieux jeux. Certaines cartouches difficilement jouables sur GB du fait de leurs graphismes chargés (comme Chuck Rock ou Cool Spot) retrouvent même un nouvel intérêt. Ça va être très dur, après ça, de revenir à l'écran LCD de son Game Boy. On imagine le résultat avec Donkey Kong 94 et les autres jeux en 256 couleurs !



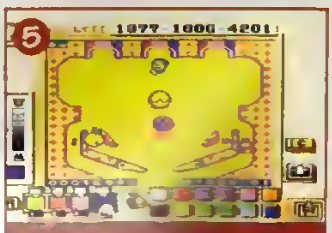
Un appui sur les boutons latéraux du paddle et un menu de configuration s'affiche. Au paddle ou à la souris, vous pourre alors...



...choisir une des huit palettes de couleurs (quatre teintes par palette)...

...ou encore dessiner à l'écran.

...sélectionner une bordure...



...créer votre propre palette de couleurs...

# 36 15

Le Maître du Jeu

# VIDEOFIL

Pose tes questions, en direct, aux Maîtres du Jeu

Trucs, astuces, codes, solutions complètes
de plus de 650 jeux consultables 24h/24h

**Du 1er au 30 juin 94 sur 36 15 VIDEOFIL**

**Gagne 2 consoles 3 DO**

**et plus de 150 jeux FIFA SOCCER (SUPER NINTENDO ou MEGADRIVE) !**

Tu peux aussi appeler les Maîtres du Jeu,
leur poser tes questions et consulter les trucs
et astuces des meilleurs jeux vidéo par téléphone au :

# 36 70 93 93

*On reste dans le registre « gros bros » avec Demolition Man. Basé sur le fabuleux film du même nom, ce jeu de Virgin devrait faire très mal : réalisation nickel et action intense, on vous en reparlera très vite.*

Demolition Man (Genesis).

### GAME GEAR

*Allez, deux bonnes nouvelles pour une console qu'on a un peu trop tendance à délaisser dans les previews étrangères. Coca Cola Kid, un jeu de plate-forme mettant en scène un skate-*

Gunstar Heroes (GG)

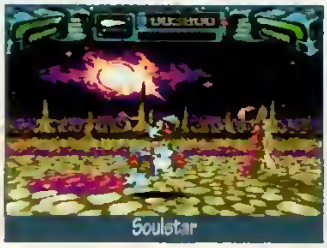
*boarder, est sponsorisé par qui vous savez (Mac Do, Pepsi, 7Up, Coca, mais ils s'y mettent tous ! À quand le jeu Kronembourg, mettant en scène un hooligon qui veut retrouver sa batte de base-ball ?). Quant à Gunstar Heroes, il s'agit de la conversion d'un jeu de tir/plate-forme qu'on avait adoré sur Megadrive.*

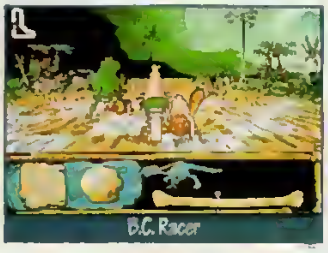
# CORE GÂTE LE MEGA CD

**Pour fêter l'été, Core Design sort trois titres utilisant à merveille les possibilités du CD-Rom de la Megadrive, à commencer par son fameux mode 7.**

Battlecorps

**Battlecorps** ne donne pas dans le pacifisme : à bord d'un tank armé jusqu'à la gueule, vous défendez des objectifs sur une lune lointaine. Rythmé par une musique sauvage, ce jeu dispose d'une animation somptueuse et d'une action intense : il a fallu enlever un à un les doigts d'Iggy du paddle après qu'il eut joué à la préversion. **Soulstar** est un shoot them up à la Galaxy Force respectant à la lettre les préceptes de ce type de jeu : une action « bourrin », de très beaux décors et des séquences d'anthologie. Le tout sur une bande-son mixant musique réelle et voix. Et on termine par le héros local, Chuck Rock, qui vient de tomber dans un bain de Mario Kart. **B.C. Racer** est en effet un clone du méga-hit de chez Nintendo mettant en scène l'irrésistible famille de Chucky. Sortie de Battlecorps prévue fin juin-début juillet, de Soulstar en août et de B.C. Racer en novembre.


Soulstar


B.C. Racer

# L'OVERGAME NOUVELLE

On vous avait déjà parlé de l'Overgame Machine, console haut de gamme fonctionnant avec des plaques d'arcade à la norme Jamma. Dans sa nouvelle version CX, l'Overgame rapetisse jusqu'à atteindre la taille d'un baladeur. Craquant, même si une fois connecté à une plaque, il reprend des dimensions bien plus respectables ! Au passage, la bête gagne une fonction de synchronisation de l'image sur le téléviseur, une régulation automatique de l'alim et un câblage Jamma plus solide. Le prix — moins de 1 600 F — reste attrayant et Game Zone propose toujours des services annexes (la revue Overgame Tribune, des PA sur Minitel...) Pour plus d'infos, contactez le 49 23 64 33. Un fax est destiné aux revendeurs : 43 84 36 61.

Paris : 105.9 FM

**PLAYER ONE À LA RADIO**

**Avis à tous les allumés de jeux vidéo ! Tous les mercredis de 19 h à 20 h sur M40, Sam répond à vos questions en direct !**

La fréquence de votre ville : 3615 M40

# Club

2, rue de la Salpétrière - **54000 NANCY - Tél. 83 39 59 49**

**CARTE D'ADHERENT**
**50 F**
Seuls les adhérents peuvent acheter
VALABLE 1 AN
sans obligation d'achat

## MEGADRIVE (Europe)

| | |
|---|---|
| ALADDIN | 355 |
| COOL SPOT | 349 |
| DRAGON BALL Z (Jap.) | 399 |
| DRAGON'S REVENGE | 345 |
| DR ROBOTNIK | 329 |
| DUNE | 329 |
| ECCO THE DOLPHIN | 319 |
| ETERNAL CHAMPION | 429 |
| FIFA INTER SOCCER | 335 |
| GAUNTLET 4 | 349 |
| JOHN MADDEN 94 | 389 |
| LETHAL ENFORCER | 459 |
| LOTUS 2 | 349 |
| MORTAL KOMBAT | 369 |
| NBA JAM | 389 |
| NHL HOCKEY 94 | 359 |
| PGA EUROPEAN TOUR | 359 |
| PSG | 389 |
| SONIC 3 | 410 |
| SONIC SPINBALL | 325 |
| STREET FIGHTER 2' | 429 |
| STREET OF RAGE 3 (Jap.) | 349 |
| SUB-TERRANIA | 399 |
| TURTLES TOURN. FIGHTER | 355 |

*Chaque trimestre, le catalogue gratuit de tous les articles disponibles.*

**Tous nos jeux sont neufs**

## MEGA CD (Europe)

| | |
|---|---|
| ECCO LE DAUPHIN | 349 |
| GROUND ZERO TEXAS | 375 |
| JAGUAR XJ 220 | 349 |
| JURASSIC PARK | 319 |
| LETHA ENFORCERS | 399 |
| MICROCOSM | 355 |
| NIGHTRAP | 375 |
| SILPHEED | 355 |
| SONIC CD | 345 |

## SUPER NINTENDO (Europe)

| | |
|---|---|
| CLAYFIGHTER | 379 |
| COOL SPOT | 349 |
| CYBERNATOR | 319 |
| DESERT STRIKE | 379 |
| EQUINOX | 379 |
| FIFA SOCCER | 369 |
| FLASHBACK | 349 |
| JOHN MADDEN 94 | 349 |
| LEMMINGS 2 | 379 |
| LETHAL ENFORCERS | 519 |
| MIGHT ET MAGIC 2 | 459 |
| MR NUTZ | 329 |
| NBA JAM | 449 |
| NHL HOCKEY 94 | 349 |
| PSG | 399 |
| RAINBOW BELL ADVENTURE | 369 |
| RANMA 1/2 | 379 |
| ROCK N ROLL RACING | 349 |
| SENSIBLE SOCCER | 385 |
| SKYBLAZER | 349 |
| SUPER BOMBERMAN | 339 |
| TERMINATOR 2 ARCADE | 369 |
| TOP GEAR 2 | 379 |
| VIRTUAL SOCCER | 379 |
| WOFENSTEIN 3D | 409 |
| WWF ROYAL RUMBLE | 439 |
| YOUNG MERLIN | 405 |

## SUPER FAMICOM

| | |
|---|---|
| ALCAHEST | 459 |
| ARDILIGHT FOOT | 459 |
| ASTRAL BOOT 2 | 529 |
| BRAIN LORD | 545 |
| DESERT FIGHTER | 519 |
| DRAGONBALL Z3 | 415 |
| FATAL FURY 2 | 509 |
| FINAL FANTASY 6 | 659 |
| FX TRAX | TEL |
| GHOST SWEEPER | 529 |
| GOEMON FIGHT 2 | 469 |
| JOE ET MAC 3 | 479 |
| KING OF DRAGONS | 519 |
| LEGEND OF GALA | 459 |
| LEMMINGS 2 | TEL. |
| MACROSS | 489 |
| MEGAMIMENSEI 2 | 519 |
| MUSCLE BOMBER | 519 |
| NINJA WARRIOR | 479 |
| RUSHING BEAT 3 SHURA | 439 |
| RANMAN 1/2 4 | 539 |
| ROCKMAN SOCCER | 509 |
| SAILOR MOON R. | 589 |
| SD GUNDAM | 529 |
| SLAM DUNK | 529 |
| SONIC BLASTMAN 2 | 529 |
| SUPER BOMBERMAN 2 | 509 |
| SUPER METROID | 529 |
| SKYBLAZER | 459 |
| TETRIS BATTLE GARDEN | 529 |
| WOLFENSTEIN 3D | 529 |
| WORLD WIDE SOCCER | 519 |
| YUYU HAKUSHO | 529 |
| ZERO 4 CHAMP | TEL. |
| ZOKU LEGEND OF BISHIN | 459 |

## ACCES. NINTENDO

| | |
|---|---|
| ADAPT. SFX 60 Hz | 99 |
| X-TERMINATOR | 229 |
| ACTION PRO REPLAY | 349 |
| TRIBAL TAPE 6 JOUEURS | 159 |
| MANETTE SUPER 4 | 88 |

## ACCES. MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| ADAPT. MEGAKEY 2 | 99 |
| NITRO ADAPT. 2 UNIVERS. | 119 |
| MANETTE 6 BOUTONS | 109 |
| PRO CDX | 349 |
| ACTION PRO REPLAY | 349 |
| 4 PLAYERS E.A. | 249 |

Club 2, rue de la Salpétrière - **54000 NANCY**

| CONSOLE | TITRE | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| ☐ Adhésion Club : **50 F** | | |
| Frais de port : **30 F** (quelque soit le nombre de jeux) | | |
| **TOTAL A PAYER** | | |

N° d'adhérent :
NOM :
PRENOM :
ADRESSE :

VILLE :
C.P. : TEL :

*Règlement :*
☐ CHEQUE ☐ MANDAT LETTRE
☐ CB N°
Exp. fin..../.... Signature

**CONCOURS F1 POLE POSITION**

Que la série noire qui endeuille le monde de la F1 ne vous dissuade pas de participer au concours mensuel que vous propose Ludi sur F1 Pole Position.

Ce mois-ci, vous devrez réaliser le meilleur temps possible sur le Grand Prix de Belgique en courant avec Gachot sur Ventun.

Prenez une photo de votre performance et envoyez-la avec, au dos, vos nom, adresse et numéro de téléphone, à l'adresse suivante :

Challenge F1 Pole Position
28, rue Armand-Carrel
93556 Montreuil Cedex

Les cinq meilleurs temps du mois gagneront un jeu Ludi Games de leur choix.

Les gagnants du mois d'avril (Alesi/Ferrari/Afrique du Sud) sont :

Patrice Aubert (26) 1 min 1,95 s
Alexandre Heyd (26) 1 min 1 97 s
Gregory Colombet (26) 1 min 3,17 s
Florent Mortel (97) 1 min 4,42 s
Fabien Douriens (93)1 min 6,57 s

Ils peuvent appeler Nathalie chez Ludi au (1) 48 57 25 41 pour choisir leur cartouche.

**CONCOURS AERO THE ACRO-BAT PARU DANS PLAYER ONE N° 41 RÉSULTATS DU QUIZ 36 68 77 33**

1er prix : 10 jeux Ludi Games sur SNES ou GB à choisir + 1 badge + 1 pin's + 1 magnet
HAIZE Régis de Paris.

Du 2e au 11e prix : 1 jeu Ludi Games au choix + 1 badge + 1 pin's + 1 magnet.
BILLARD Frédéric de St-Berain, DUREAU Magané d'Argenteuil, GOSSET Jeremy de Créteil, JOURÉZ Magali de Brest, MADY Pierre d'Épinay, MONBE Delphine de Boulogne-sur-Mer, LEMAIRE Aline de Nice, YACINTE Fabien de Rouen, RARE Géraldine d'Auxerre, BLANC Yannick de Montauban

Du 12e au 30e prix : 1 badge + 1 pin's + 1 magnet.
MINAUD Gérard de Deuil-la-Barre, NANTE Philippe de Morsang-sur-Orge, BRÈCHE Nathalie de Sevran, BOIT Lionel de Draveil, DA SILVA Carlos de Montmorency, VERGNE Mathieu de Compiègne, SALON Caroline de Besançon, CLEMENT Jerémy de Voiron, LECOMTE Vincent de Tours, MARIÓ Nicolas de Villiers-sur-Marne, DEHAIN Robert de Lens, GILBERT Jeremy des Herbiers, LEFRET Guillaume de Fougères, FERNANDES Cedric de Rouen, MICHAUD Rodolphe de Lyon, TONELA Fernande de St-Ouen, MOLINIER Sabin de Fontenay, RUBEN Cathy de St-Rémy, POMET Carla de St-Ambroise.

**CONCOURS SKYBLAZER PARU DANS PLAYER ONE N° 41 RÉSULTATS DU QUIZ 36 68 77 33**

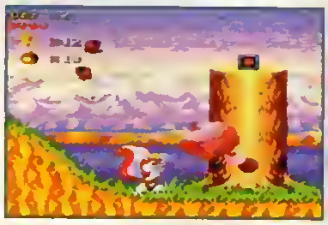
Du 1er au 20e prix : 1 jeu SKYBLAZER sur Super Nintendo
BRETON Rémi de Limay, NATAF Olivier de Châteaudun, DEPLAGNE Arnaud de Lamotte-Beuvron, LEBLOND Catherine de Paris, JAMBEL Guillaume de Niort, FONTVIEILLE Régis de St-Cyprien, RAMOS Damien de Panazol, FOIRY Noël de Courcelles, BARBEAU Thibaut du Blanc-Mesnil, MARCHADOUR Mathieu de Ploudaniel, HUBERT Nicolas de Villemomble, LAVAURE Christophe de Ladouze, CLERC Bruno de

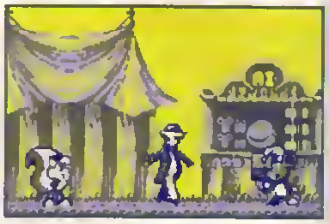
# MR NUTZ FOLÂTRE

**L'écureuil le plus irrésistible depuis Tic et Tac continue son petit périple en farfouillant dans les terres de la Megadrive et de la Game Boy.**

Il est craquant, dispose de graphismes chiadés, regorge de salles cachées et il tourne sur Super Nintendo seulement... euh ! non... j'ai dit une connerie, là. On reprend : et il tourne sur Super Nintendo, Megadrive et Game Boy. Monsieur Ocean vient en effet de donner deux petits frères à son jeu vedette.

La préversion sur Megadrive nous a bluffés : à quelques couleurs près, elle copie, jusqu'au moindre pixel la version Nintendo ! Vivement juillet qu'on puisse y jouer. Quant à la mouture Game Boy, prévue pour un peu plus tard, elle semble également de toute beauté. Les écureuils seraient-ils des esthètes ?





## ON LES ATTEND !

Comme les vraies stars, les jeux vidéo savent se faire attendre. De fait, les dates annoncées sur les plannings des éditeurs — et qui nous servent de base pour les tests — ne sont pas toujours respectées. Faisons le point.

**Viennent (enfin !) de sortir au mois de mai :**

- Tortues Ninja 5 (SN). Testé dans PO n° 39. Note : 95 %.
- Clayfighter (SN). Testé dans PO n° 41. Note : 84 %.
- Rock'n Roll Racing (SN). Testé dans PO n° 41. Note : 95 %.

**Ont déjà été testés mais ne devraient sortir qu'en juin :**

- Terminator (MCD). Testé dans PO n° 41. Note : 80 %.
- Night Trap (MCD). Testé dans PO n° 40. Note : 86 %.
- Bubba'n Stix (MD). Testé dans PO n° 41. Note : 86 %.
- L'École des Champions (SN). Testé dans PO n° 42. Note : 83 %.

**Sont reportés :**

- Rock'n Roll Racing (MD). Sa sortie passe de juillet à novembre.
- Bugs Bunny (SN). Testé dans PO n° 42. Reporté à juin puis à juillet.
- Top Gear 2 (SN). Testé dans PO n° 42. Reporté à juin puis à juillet.
- Kick Off 3 (SN/MD). Annoncé pour juin. Reporté à septembre.
- Les V.F. de Tomcat Alley, Double Switch, Dracula Unleashed et Jurassic Park (MCD), régulièrement reportées depuis quelques temps, sont désormais prévues pour juillet.

**À la trappe :**

- Space Ace (SN), testé dans le dernier Player One, et Spectre (SN) ne seront pas distribués en France. On ne s'en plaint pas.

**Grand prix spécial retardataire :**

- Dune (MCD). On l'attend depuis l'automne dernier, et Sega a fait une partie de ses pubs de Noël dessus. Depuis, on l'a vu reporté chaque mois. En avril, on y a vraiment cru, on vous en a fait le test (96 % !) mais, bingo ! il a encore été retardé. Virgin l'annonce maintenant pour juin... juin 1995 ?

**SOS PLAYER ONE**

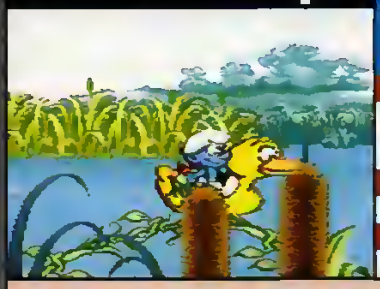
36 70 77 33, la hot-line de tous les Players en galère... Vous êtes coincé dans un jeu ? Le boss vous paraît insurmontable ? Impossible de progresser ? Déclenchez le plan Orsec en appelant au 36 70 77 33.

Vous pourrez alors exposer votre problème. Player One vous répondra en 48 heures.

3670 : 8,76 F l'appel + 2,19 F la minute

SUPER NINTENDO

# Les Schtroumpfs



| date et lieu de sortie |
| --- |
| FIN JUIN FRANCE |
| éditeur |
| INFOGRAMES |
| genre |
| PLATE-FORME |

Ils avaient colonisé le métro via la Game Boy. Les voici qui débarquent dans les foyers par le biais d'une version Super Nintendo. Qui ça ? Mais les petits hommes bleus ! Regardez : ils sont affreux, il y en a partout et, en plus, la cartouche qui les met en scène a l'air excellente ! Dotée d'une très belle réalisation, elle vous propose d'incarner plusieurs de ces immondes personnages et propose une action variée (classe le passage en luge !). Quand je pense que dés septembre ils vont s'attaquer à la Megadrive, à la Game Gear et à la Master System... On n'en finira donc jamais !

# CONCOURS SF II, LA FAILLITE

Le mois dernier nous vous informions des difficultés que nous avions pour contacter la société Omnium Concours au sujet de leur concours Street Fighter II. Depuis, nos efforts ont été récompensés, nous avons pu rencontrer Alex Le Medy, responsable de la société, qui nous a déclaré qu'elle était en faillite et que le concours était annulé. En guise d'explications, Alex Le Medy nous a déclaré que pour atteindre l'équilibre financier son concours devait recueillir environ 10 000 candidatures; il n'en aurait, en fait, obtenu que 340 ! Il se trouvait donc dans l'incapacité financière de le poursuivre. Quant aux 340 téméraires qui ont envoyé un chèque, Alex Le Medy nous a confié qu'il essayait de trouver une solution pour les dédommager. Nous profitons de ce malheureux exemple, pour vous mettre, une nouvelle fois, en garde contre ce genre de concours qui, même s'ils ne sont pas conçus dans un but malhonnête pèchent par le manque de sérieux de leurs organisateurs. Quant aux sponsors de ce concours, ils ont, eux aussi, fait preuve de légèreté en engageant leur image sans discernement.

# StOp INFO

Nancy, SINDT Nadine de Rosny-sous-Bois, VIDAL Stéphane de Laupian, MAI Frédéric de Boulogne, GUETTA Philippe de Paris.

**RÉSULTATS DU CONCOURS GHOST IN THE MACHINE PARU DANS PLAYER ONE N° 41**

Du 1er au 100e prix : 1 place de cinéma + 1 T-shirt + 1 affiche du film.

THOROVAL Franck d'Argences, BAUDRY Nathalie d'Argence, GRISONNET Patrice de Roanne, DETCHEBERRY Damien de Bruz, COLOMB Nicolas d'Arpajon, PERROT Franck de Brest, MARIE Benoît de Nantes, ROZMANOWSKI David de St-Amand-les-Eaux, BOITARD Yannick de Rennes, ULVE Nicolas de Pont-Scorff, BEAU Nicolas de Livry-Gargan, VILLAIN Patrick de Romans-sur-Isere, THOMAS Guillaume de Drancy, NDYON Frédéric de Gasny, REYNOUD Joel de Sceaux, BREGUNAT Christophe de Nantes, BLANCO François de Bordeaux, POIRIER Anthony de Rennes, GUIVHARD Sylvie de Montbard, TARTING François de Talence, AGRESTI David de Valence, MENTREL Eric de Cergy, GIROUD Lionel de St-Marcellin, RAMAT Sylvie de Lagny, VEGA Nicolas de St-Florent-sur-Cher, GONZALES Guillaume de St-Médard, RODRIGUEZ François de Peymeinade, DOLYEN Xavier de Peronne, BLUTEAU Nicolas de Barbezieu, BONO Alain de Marseille, PINCHON Herve de Chalette, BARE Marilys du Pouzin, BOUR Frederic de Courcelles, SERNA Silvere du Kremlin-Bicêtre, FAOAT Alain de Paris, GOUT Guillaume du Beausset, FREISS Matthieu de Fegersheim, CAIL Patrick de Tours, SCHERER Jean-Marie de Bouxwiller, MARESCAUX Cathy de Marcq-en-Bareuil

**RÉSULTATS DU CONCOURS TERRAIN MINE PARU DANS PLAYER ONE N° 41**

Consultez le Minitel 3615 PLAYER ONE.


3 mois d'essai = 75 F*

LE 1ER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO

Player One, c'est tous les mois des news, les tests des nouveaux jeux, des trucs et astuces pour vous aider à progresser...

En vente chez tous les marchands de journaux.

* Offre valable pour la France métropolitaine

Je M'abonne !

3 mois = ~~84F~~ 75F

Bon à retourner accompagné de votre règlement à :
Player One - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand

❑ Oui ! Je m'abonne à Player One pour 3 mois et je joins mon chèque de 75 F à l'ordre de M.S.E.

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Date de naissance : Console(s) :

Signature obligatoire* :
*des parents pour les mineurs

08/PO2

### DEUX PETITS FRÈRES POUR PLAYER ONE

Fous de Sega ? Amoureux de la Game Boy ? Souriez ! Player One profite de ce mois de juin pour lancer deux hors-série : Game Boy Player et le numéro 2 de Sega Player. Ils vous attendront dans votre kiosque préféré aux alentours du 20 juin.

### MICRO MACHINES SUR NINTENDO

Micro Machines, jeu « tout bon tout con» comme dirait notre ami Little Big Marc, a réussi à se tailler une jolie notoriété sur Game Gear et Megadrive. Grâce aux bons soins d'Ocean, le voici qui prépare son arrivée sur Super Nintendo et Game Boy pour la rentrée.
La Megadrive accueillera pour sa part un numéro 2 utilisant le même type de cartouche/ adaptateur quatre joueurs que Pete Sampras.

### MEGAMAN SUR MEGADRIVE

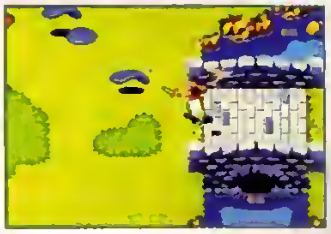
Apres Castlevania, c'est au tour d'un autre jeu jusqu'ic' 100 % Nintendo de passer à l'ennemi Capcom a annoncé qu'un Megaman devrait vair le jaur sur Megadrive prochainement: Renégat, va !

### ALADDIN GAME BOY

Aladdin de Virgin etait l'événement Megadrive de la fin de l'année dernière. Adepte des tâches impossibles, Virgin s'est mis en tête de porter son jeu phénomène sur Game Boy et NES pour l'automne. On croit a un gag et pourtant... Au vu des pré-versions qui circulent, le résultat semble très proche de la version originale. Alors mission accomplie ? Ca se pourrait.

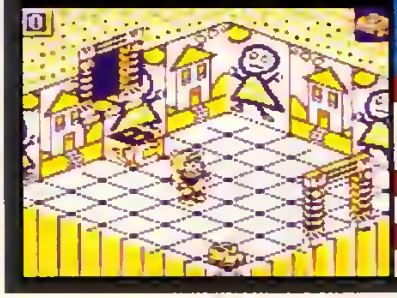
# THOR HÉROS !

Rien que pour vos yeux, voici quelques images exclusives de **Story of Thor**, un jeu de rôle en cours de développement chez Sega Japon qui s'annonce assez carton. La grosse innovation, c'est bien sûr la qualité graphique de ce nouveau venu : le héros, hyper bien dessiné, se déplace de manière réaliste dans des décors qui fourmillent de détails. De quoi faire passer les autres RPG pour des vestiges du passé ! Reste à juger le game play, le scénario et la durée de vie. Autant d'éléments pour lesquels il faudra attendre une version finale, prévue pour l'automne prochain.



GAME BOY

## Monster Max



**date et lieu de sortie**
JUILLET
FRANCE

**éditeur**
TITUS

**genre**
ARCADE/AVENTURE

Monster Max adopte un méchanisme de jeu identique à celui de Solstice ou Equinoxe. Comme ses aînés, ce jeu vous propose de résoudre une succession d'énigmes dans un environnement en 3D isométrique. Le scénario est rigolo comme tout, puisque le joueur incarne un guitariste chargé de sauver le rock'n roll. Très beau et d'une durée de vie dantesque, Monster Max pourrait bien devenir un classique.

**COMPOSEZ LE 36 68 77 33**

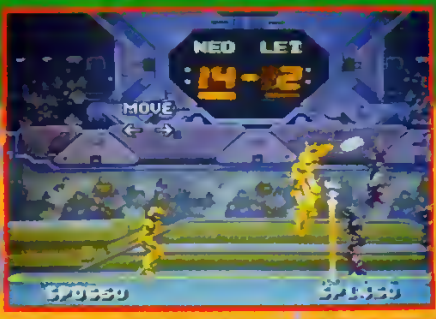
et participez à tous les concours du magazine. Jouez aussi aux grands quiz Sega et Nintendo, et gagnez plein de lots...

36 68 : 2,19 F la minute

BEAT The ★ BEST
LUDI SPORT

# HYPER V-BALL

## LE VOLLEY EXTREME...



### HYPER REALISTE !

En tournoi masculin ou féminin, affrontez les meilleures équipes en lice pour le titre mondial... A vous les services smashés, les open spikes, les feintes de smashes ou les lobs !

### HYPER FUN !

En mode "hyper", vos joueurs sont des androïdes... Un nouveau type de volley vous attend avec des coups spéciaux à vous couper le souffle ! Services fantômes, services boomerang ou tornado, smashes à angle droit, smashes éclairs... Tout est permis

### HYPER COMPLET !

- 3 modes de jeu (masculin, féminin, hyper)
- Equipes personnalisées
- Conseils de l'entraîneur
- Sauvegardes par mots de passe

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC. Video System.
© 1994 UBI SOFT

JOU
et
GAG
Le Top des Co
Et Plein de Cartouches d
APPELLE VITE
36 68 68 7

## À VENIR CHEZ SONY

*Plutôt avare côte sorties en ce moment, Sony annance une impressionnante liste de jeux pour la seconde moitié de l'année. Petite sélection moison des titres qui nous semblent les plus intéressants :*

- *Choplifter III (SN). Une déclinaison superbe de ce grand classique. juillet/août.*

- *Claymates (SN). Un jeu de plote-forme original, mettant en scène des boules de pâtes à modeler, présenté en Over the World dans PO n° 42. Juillet/août.*

- *Eek ! The Cat (SN). Très drôle, un jeu à la Lemmings dons lequel vous incornez un chat faisont tout pour éviter d'horribles accidents à une petite vieille à coté de ses pompe. Septembre.*

- *Jungle Strike (SN). Un des jeux cultes d'Iggy et de Chris ! Novembre.*

# SEGA « DAYTONE »

**Namco avait entamé les hostilités en lançant le pavé Ridge Racer dans la mare. Sega réplique avec Daytona USA, une borne d'arcade à grand spectacle qui vient tout juste d'arriver dans l'Hexagone.**

Attention les yeux ! Oubliez tout ce que vous avez vu jusqu'à présent en simulation de course. Prenez le sytème de placage de textures sur objet 3D (le mapping) de Ridge Racer et intégrez-le à une simulation du genre Virtua Racing. Vous obtenez Daytona USA.

Au volant d'une Chevrolet, vous participez aux Vingt-Quatre Heures de Daytona. Trois courses vous sont proposées qui correspondent à la difficulté du jeu. Votre but est de terminer dans le temps imparti tout en vous classant au mieux parmi quarante concurrents. Aux dires des puristes, la conduite serait nettement plus satisfaisante que dans Ridge Racer mais resterait un peu moins réaliste que dans Virtua Racing. En revanche, côté réalisation, c'est le jour et la nuit ! Les graphismes sont satisfaisants et l'animation encore meilleure que dans Virtua. De plus une foule de détails parsèment le jeu : un Sonic est carrément gravé dans une falaise, des chevaux cavalent et des mouettes s'envolent à votre passage, les concurrents provoquent de spectac[illegible] a[illegible]res accidents... Votre Chevrolet se cabosse même a[illegible]gré des aléas de la course. Quatre vues différentes sont [illegible]posées dont une à [illegible]az [illegible]es pare-chocs, très impress[illegible]ante. Sega est bien [illegible] forme re[illegible]ne de la conduite. [illegible]a borne étant arrivée dans [illegible]es sa[illegible]es parisiennes, allez [illegible]jeter [illegible]oup d'œil...

(Remerciements à la société Jeux [illegible]ecs pour sa contribu[illegible] [illegible] cet article.)

# LES JEUX AU CINEMA !

**Nous vous l'annonçons depuis des mois, et la tendance se confirme ! De plus en plus, les producteurs de ciné lancent des films s'inspirant de l'univers des jeux ou, carrément, des adaptations ciné des jeux les plus célèbres ! Pour preuve, ces projets, peu ou prou avancés, découverts au marché du film de Cannes par Inoshiro.**

Après les Super Mario Bros, ce sera au tour de **Double Dragon** de connaître les honneurs du cinéma. Le film vient d'être terminé. Rappelons qu'il rassemble, entre autres, Robert Patrick (le T-1000) et Alyssa Milano (bien connue des fans de la série télé « Madame est servie »). Ça a l'air sympa, on vous en reparlera. À l'heure actuelle, pas encore de sortie française prévue.

Ensuite, deux gros morceaux : le film ***Street Fighter***, une grosse prod dans laquelle Van Damme incarnera Ryu, qui sera distribué chez nous par la Columbia, et ***Mortal Kombat*** dont le tournage est annoncé pour cet été. Celui-ci sera assez violent (interdiction prévue aux moins de treize ans aux States) et comportera beaucoup d'effets spéciaux.

En plus de ces adaptations avouées, on notera ***Arcade***, un film d'épouvante sur un nouveau jeu maléfique. Nous en avons vu des extraits : les effets spéciaux (images de synthèse) sont enthousiasmants, d'une qualité au moins comparable à celle des meilleures bornes de réalité virtuelle !

On va terminer avec ***Johnny Mnemonic***, un film d'action/SF écrit par William Gibson, le célèbre écrivain cyberpunk. Le casting est de choc : Keanu Reeves, Ice-T, Dolph Lundgren ; les premières images sont très, très prometteuses !

Double Dragon : Billy, Jimmy et la craquante Marian.

Double Dragon : Billy et Jimmy en compagnie d'Abobo

• *Pitfall (SN/MD). On vous en parlait le mois dernier. Il s'agit de la réédition d'un jeu mythique des débuts du jeu vidéo. Novembre.*

• *Legend (SN). Un très beau jeu de baston se déroulant dans une ambiance heroïc-fantasy. On sent l'empreinte de Golden Axe mais c'est bien fait. Septembre.*

### MORTAL KOMBAT II IMMINENT...

*Mortal Kombat II sur Super Nintendo et Megadrive, c'est pour bientôt. Acclaim promet la sortie mondiale du beat them up le plus sanglant du monde pour cet été. Une fois encore, le jeu serait expurgé sur Nintendo alors que la version Sega conserverait les giclées rouges et l'intégralité des fatalities de son modèle d'arcade. J'vous laisse, je vais vomir. Non, pas parce que je suis content, à cause du sang.*

### ... SUPER STREET AUSSI

*Cet été, les versions SN et MD de Super SF II devraient être lancées simultanément aux States et au Japon. 32 mégas auront été nécessaires pour réaliser une conversion qui — à en croire Capcom — sera très proche de l'arcade. L'Europe, comme toujours, a toutes les chances d'être servie après. Ce sont les importateurs porallèles qui vont se régaler !*

### PETE SAMPRAS SUR GAME GEAR

*Pete Sampras Tennis déboulera sur la « petite » Sega courant juillet. Si sa qualité est proche de celle de son cousin 16 bits, on va s'amuser ! Gadget : ce n'est plus un adaptateur quatre joueurs qui se trouve greffé dans la cartouche mais un câble de communication permettant de relier deux GG entre elles et de jouer à deux... avec un seul jeu. Classe !*

# POUSSEZ-VOUS, VOILÀ LA NOUVELLE GÉNÉRATION !

**The New Breed**, la nouvelle génération, tout un programme pour la grosse sortie Accolade de la rentrée. Qu'est-ce qui distingue ce jeu de baston sur Megadrive de ses petits camarades ? Tous les personnages ont été dessinés sur Silicon Graphics avant d'être transférés sur la console. Même chose pour les animations réalisées en retranscrivant des mouvements effectués par de véritables gymnastes bardés de capteurs (très sexe pour brancher en boîte !). Incroyable : il y a même un scénar, basé sur une histoire de super héros avec une équipe de bons et une de méchants. La préversion que nous avons examinée était très loin d'être terminée : quelques personnages, juste dotés de deux coups, et des décors pas encore finalisés. On attend donc d'en voir plus pour se prononcer.

SN/MD

## Bubsy 2

| | |
|---|---|
| date et lieu de sortie | NOVEMBRE FRANCE |
| éditeur | ACCOLADE |
| genre | PLATE-FORME |

Bubsy était un jeu aussi adorable qu'insupportable. Adorable à cause du charisme du personnage et de son ambiance cartoon, insupportable du fait de la facilité avec laquelle on perdait le contrôle de l'action avant de mourir en percutant un ennemi. Pour Bubsy II (prévu sur 16 bits mais également sur GB et GG), Accolade a pris en compte cette critique : le chat sauvage peut désormais encaisser trois coups avant de clamser. Cet ajout qui n'a l'air de rien devrait réconcilier la cartouche avec les réfractaires. Surtout que ce second épisode propose une foule d'autres améliorations : des petits jeux d'action pour les tableaux de bonus (dont un Frogger que les plus vieux d'entre vous apprécieront à sa juste valeur), un nombre impressionnant de niveaux, la possibilité de choisir son stage, un passage shoot them up... en conservant toujours le délire et l'humour qui le rendent si attachant. Oh ! que ça va être dur d'attendre jusqu'à la rentrée...

SN/MD

## Chaos Engine

| | |
|---|---|
| date et lieu de sortie | JUILLET FRANCE |
| éditeur | RENEGADE |
| genre | TIR |

Deux grosses baraques aux muscles saillants et au cerveau liquéfié, des rizières, des forteresses et autres lieux dans lesquels le Club Med ne risque pas d'installer un village vacances, plus d'armes a[illegible]es que dans un ghetto américain : le décor de Chaos Engine est planté. Bizarrement, ce jeu n'est pas si bourrin qu'il en a l'air. Car si on passe une bonne partie de son temps à tirer dans le tas, il est aussi indispensable de trouver des objets et de repérer son chemin dans des [illegible] en plus labyrinthiques. Matt a déjà craqué. Pour le reste de la rédac, réponse en [illegible]

# VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

## (30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

**42, rue de Paris**
**78100 ST GERMAIN EN LAYE**
**☎ (1) 30 61 47 47 +**
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- Dimanche de 10 h à 13 h
- RER : St Germain en Laye

OUVERTURE JUIN 94 !!!

**17, rue des Ecoles**
**75005 PARIS**
**☎ (1) 43 290 290 +**
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Metro : Maubert Mutualité • RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert

SCORE GAMES — LA VIDEO PASSION

**37, Cours Guynemer**
**60200 COMPIEGNE**
**☎ 44.20.52.52**
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiegne
- Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

**25, av. de la Division Leclerc**
**N 20 - 92160 ANTONY**
**☎ (1) 46.665.666 +**
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h (Vente et Echange)
- Dimanche matin de 10 h à 13 h (Vente exclusivement)
- RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
- TRAIN : Orlyval

**+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN** *(A LA VENTE OU A L'ECHANGE)*

## SEGA

### GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

| | Neuve | Occasion |
|---|---|---|
| CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns) | 649 F | 449 F |
| CONSOLE GAME-GEAR (avec ALADDIN) | 849 F | TEL |
| ADAPTATEUR SECTEUR | 49 F | LOUPE GROSSISSANTE 69 F |

**Exemple de prix** (Jeux d'occasion) (version française) :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| WOLFCHILD | 79 F | SHINOBI | 99 F | SONIC 2 | 175 F |
| ALIEN III | 99 F | SPIDERMAN | 99 F | MORTAL KOMBAT | 189 F |

**Exemple de prix** (JEUX NEUFS) (version française) :

| | | | |
|---|---|---|---|
| NBA JAM | 269 F | GP RIDER | 299 F |
| ALADDIN | 299 F | ROAD RASH | 299 F |

### MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 299 F

**Exemple de prix** (Jeux d'occasion) (version française) :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| GOLDEN AXE | 79 F | TENNIS ACE | 99 F | SONIC | 139 F |
| NINJA | 79 F | MICKEY MOUSE | 139 F | ASTERIX | 139 F |

### MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

| | | | |
|---|---|---|---|
| CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu | | | 695 F |
| CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu | | | 499 F |
| CONSOLE MULTIMEGA CDX + Ecco CD + Avenger CD + Sonic 2 | | | 3290 F |
| MANETTE MEGADRIVE (neuve) | 69 F | PRO PAD (transparente) | 149 F |
| MENACER + 6 jeux | 199 F | MANETTE 6 BOUTONS | 99 F |

**Exemple de prix** (Jeux d'occasion) (version française) :

| | | | |
|---|---|---|---|
| ALTERED BEAST | 59 F | ALADDIN | 314 F |
| SONIC | 79 F | FIFA SOCCER | 314 F |
| STREET OF RAGE | 99 F | LANDSTALKER | 314 F |
| WORLD CUP ITALIA | 99 F | ETERNAL CHAMPION | 349 F |
| MICKEY & DONALD | 139 F | MORTAL KOMBAT | 349 F |
| EUROPEAN CLUB SOCCER | 199 F | NBA JAM | 349 F |
| MEGAGAMES (3 jeux) | 199 F | SONIC 3 | 379 F |
| FLASHBACK | 275 F | STREET FIGHTER 2' | 379 F |

**Exemple de prix** (JEUX NEUFS) (version française) :

| | | | |
|---|---|---|---|
| PSG FOOTBALL | 399 F | DRAGON BALL Z | 489 F |
| DUNE | 449 F | STREET OF RAGE III | 549 F |
| WORLD CUP USA 94 | 449 F | VIRTUA RACING | 695 F |

### MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)

| | | | |
|---|---|---|---|
| MEGA-CD 2 Français (occasion) | 1290 F | CDX PRO (neuf) | 399 F |

**Exemple de prix** (Jeux d'occasion) (version française) :

| | | | |
|---|---|---|---|
| AFTER BURNER III | 279 F | ECCO THE DOLPHIN | 299 F |
| FINAL FIGHT | 279 F | SONIC CD | 299 F |
| PRINCE OF PERSIA | 279 F | SYLPHEED | 299 F |
| BATMAN RETURN | 299 F | THUNDERHAWK | 299 F |

**Exemple de prix** (JEUX NEUFS) (version française) :

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| MEGARACE | TEL | SENSIBLE SOCCER | 399 F | TERMINATOR | 449 F |
| MICROCOSM | 399 F | GROUND ZERO TEXAS | 449 F | LETHAL ENFORCER | 499 F |
| MORTAL KOMBAT | 399 F | JURASSIC PARK | 449 F | NIGHT TRAP | 499 F |

## NEO - GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU 1790 F
(+ DE 200 JEUX DISPO.)

**Exemple de prix :**

| | NEUF | | OCCASION |
|---|---|---|---|
| WORLD HEROES 2 | 990 F | | 749 F |
| FATAL FURY 2 | 1090 F | | 799 F |
| ART OF FIGHTING 2 (neuf) | TEL | SUPER SIDE KICK 2 | 1490 F |
| MEMORY CARD | 229 F | TOP HUNTER | TEL |

## NEC

CONSOLE DUO R neuve 2190 F
CONSOLE PORTABLE GT TURBO* 995 F
ARCADE CARD TEL + 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM) à partir de 69 F
MANETTE 99 F QUINTUPLEUR 99 F

## 3 DO

CONSOLE 3 DO (Version PAL) (Disponible) TEL
+ 50 JEUX DISPONIBLES NEUFS & OCCASIONS

## AMIGA CD 32

**CONSOLE* + 2 Jeux 1790 F**
+ 100 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

## JAGUAR

CONSOLE JAGUAR (Disponible) TEL
+ 30 JEUX DISPONIBLES

*Venez voir les 3 DO et la JAGUAR en démonstration permanente*

**RAYON GOODIES**
(Ramcard, Cartes DIEZ, Cassettes video, Figurines, ..)

**OUVERTURE**
**D'UN RAYON CD ROM PC**
**+ 100 JEUX NEUFS & OCCASIONS**

**SPECIAL ANNIVERSAIRE**
Du 1er au 30 Juin pour fêter **SES 2 ANS, SCORE GAMES** vous double la valeur des points de votre Carte de Fidélité.

## NINTENDO

### GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 sacoche

| | Neuve | Occasion |
|---|---|---|
| CONSOLE GAME-BOY (Française) | 299 F | 199 F |
| CONSOLE GAME-BOY (neuve) + Tee Shirt MARIO LAND III | | 329 F |
| SUPER GAME-BOY | 499 F | LOUPE LIGHT BOY 59 F |
| GAME-GENIE (neuf) | 249 F | ADAPTATEUR SECTEUR 69 F |

**Exemple de prix** (Jeux d'occasion) (version française) :

| | | | |
|---|---|---|---|
| CASTELVANIA | 79 F | MORTAL KOMBAT | 175 F |
| SUPER MARIO LAND 1 | 139 F | SUPER MARIO LAND 2 | 175 F |
| ASTERIX | 175 F | ZELDA | 175 F |

**Exemple de prix** (JEUX NEUFS) (version française) :

| | | | |
|---|---|---|---|
| BATMAN | 99 F | TINY TOON 2 | 249 F |
| SUPER MARIO LAND 3 | 349 F | TORTUE 3 | 249 F |

### NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

| | | | |
|---|---|---|---|
| CONSOLE neuve + 2 MANETTES | 249 F | GAME GEAR | 299 F |

**SUPER PROMO JEUX US neuf :**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ADDAMS FAMILY | 99 F | DUCK TALES | 99 F |
| ADAPTATEUR GAME KEY | 99 F | SUPER MARIO 3 | 99 F |

**Exemple de prix** (JEUX NEUFS) (version française) :

| | | | |
|---|---|---|---|
| SENSIBLE SOCCER | 199 F | MEGAMAN 5 | 299 F |
| KIRBY'S ADVENTURE | 299 F | ASTERIX | 349 F |

### SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve.

| | | | |
|---|---|---|---|
| CONSOLE + STREET FIGHTER II | 690 F | CONSOLE + MARIO ALL STARS | 990 F |
| CONSOLE + ALADDIN | 990 F | MANETTE d'origine | 99 F |
| ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES | | | 79 F |

ou **49 F** avec 1 Jeu acheté ou **GRATUIT** avec 2 Jeux achetés

| | | | |
|---|---|---|---|
| Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz | 99 F | RALLONGE MANETTE | 39 F |

(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)

**Exemple de prix** (Jeux d'occasion) (version française) :

| | | | |
|---|---|---|---|
| F ZERO | 139 F | ALADDIN | 299 F |
| STREET FIGHTER II | 139 F | FLASHBACK | 299 F |
| MORTAL KOMBAT | 169 F | STREET FIGHTER 2 TURBO | 299 F |
| STARWING | 169 F | DRAGON BALL Z | 349 F |
| MARIO ALL STARS | 269 F | F1 POLE POSITION | 349 F |
| SUPER MARIO KART | 269 F | NBA JAM | 379 F |
| ZELDA III | 269 F | YOUNG MERLIN | 379 F |

**Exemple de prix** (JEUX NEUFS) (version française) :

| | | | |
|---|---|---|---|
| MYSTIC QUEST | 389 F | FIFA SOCCER | 499 F |
| SKYBLAZER | 399 F | DRAGON BALL Z 2 | 549 F |
| EQUINOX | 439 F | EMPIRE STRIKE BACK | 549 F |
| PSG FOOTBALL | 489 F | RANMA 1/2 4 | TEL |
| ROCK'N ROLL RACING | 489 F | STUNTRACE FX | TEL |
| CLAYFIGHTER | 499 F | SUPER STREET FIGHTER II | TEL |

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Offre dans la limite des stocks disponibles.

* OCCASION

** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE

RC Paris B 385 215 603

**NOUS ACHETONS**
(Paiement immédiat ou bon d'achat)
vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

**Soit 300 F de Jeux GRATUITS pour 1500 F d'achats**

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**
**24 / 48 H**
**LIVRAISON COLISSIMO**
(Commande à Paris exclusivement)

**NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.**
*N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...*

**BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS**

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM ..... TEL BUR .....

| TITRE | CONSOLE | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux 30 F) | CONSOLE 60 F | 30 F |
| TOTAL A PAYER | | |

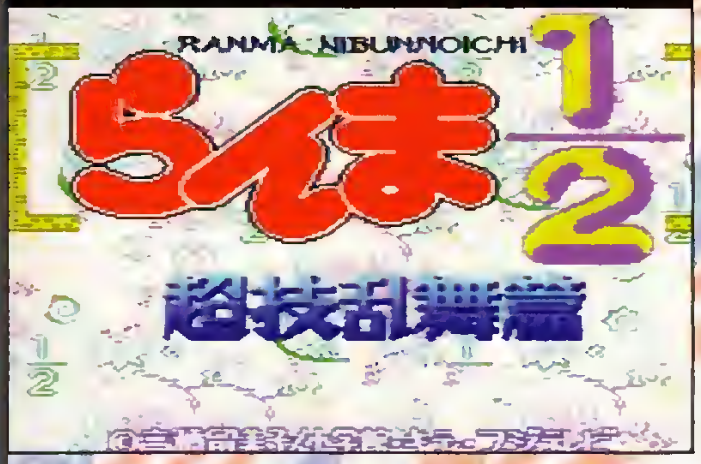
Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature .....

PLAYER 06/94

# Over the World

SUPER FAMICOM

# Ranma 1/2 Part 3



## LE RETOUR DU TRAVELO

Je les entends déjà résonner, les mauvaises langues, en train de dire « Aaah, Crevette va casser encore ! » Eh bien c'est raté, car, moi, Ranma 1/2 j'adore ! Que ce soit en manga, en DA ou en jeu, depuis plusieurs années, j'en suis fan (c'est-à-dire bien avant que la folie du manga ne s'abatte sur nos douces contrées). Je me souviens quand je hantais les rayons de Tonkam (ce n'était à l'époque qu'une toute petite boutique d'honorables animéfans !) en hurlant « J'veux le méro 4 de Ranma, sinon j'fais péter la baraque ! » Bref le bon temps. Et puis AB a cartonné avec sur Tri, Génat s'est mis à le sortir en 3D, et Ocean s'est offert la fabrication des premières adaptations sur SNES. Pour ce qui est de l'histoire, vous la connaissez tous. Après une excursion « Club Med » en Chine, Ranma, chu dans une source maléfique, se trans-

forme en femme, dès qu'il/elle est au contact de l'eau chaude/froide. Pour le reste, je vous invite à lire le manga.

## « UNE MEUF SÉVÈREMENT MACHO »

Concernant le jeu, et contrairement à Dragon Ball Z (qui hésite régulièrement entre les RPG et les beat them up), les Ranma, eux, depuis leur première apparition sur Super Famicom, sont restés purement baston depuis le début. Et puis c'est pas de la baston au rabais, pas question de taper dans la catégorie beat them up de chez Tati, ici on parle plutôt de Chevignon voire de Chanel (sans parvenir aux sommets du luxe qu'ont atteint et même dépassé nos vaillants Street Fighter II et Fatal Fury Special, qui jouent carrément dans les limbes Kenzo et Jean-Paul Gaultier !). Seul problème, c'est que le premier Ranma sur SNES avait mis la barre si haut que l'évolution suivante fut à peine remarquée. Cette impression se confirme avec ce troisième épisode. Les graphismes sont toujours aussi beaux, les personnages aussi fidèles à la série, il y a un peu plus de mouvements et de pouvoirs spéciaux, de combattants... Mais rien de transcendant. Ce Ranma Part 3 s'adresse en priorité à ceux qui ne possèdent pas les versions précédentes. Quant aux autres, je ne leur conseille pas. Surtout que je trouve celui-ci un peu plus lent que les deux autres. J'ai même cru ressentir un soupçon de ralentissement... M'enfin bon, malgré ça, c'est toujours l'un des meilleurs beat them up disponibles sur console, et, pour en savoir plus, il faudra attendre que le jeu sorte en France afin que mon pote Chris Fighter puisse le tester (et Dieu sait s'il est impartial sur ce type de jeux !).

**Cheb Crevette,**
rend les coups !

| |
|---|
| date et lieu de sortie |
| FIN 94 |
| FRANCE |
| éditeur |
| SHOGAKKAN PROD. |
| genre |
| COMBAT |

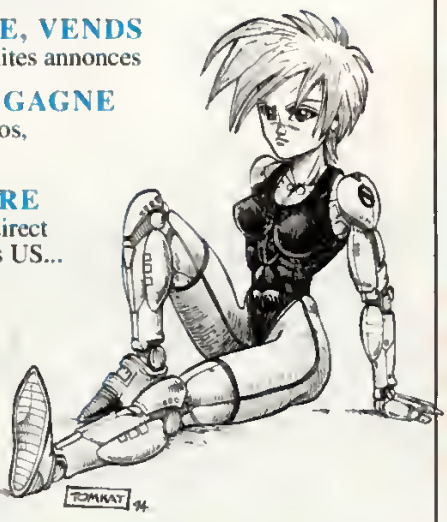

**DIALOGUE EN DIRECT**
avec tous les fans de Dessins Animés, Mangas, Bandes Dessinées

**CONSULTE**
les Fiches Techniques, Librairies, Fanzines, Discographies...

**ECHANGE, VENDS**
grâce aux petites annonces

**JOUE ET GAGNE**
des jeux vidéos, accès 3614...

**DECOUVRE**
les news en direct du Japon, des US...




3615 TOON
LE MINITEL DE L'ANIMATION !

Pixtel

# Over the World

SUPER FAMICOM

## Super Bomberman 2

Aaaaaaah la la la, mon p'tit Candide, mais dis-moi, y a que d'la merde cette semaine !

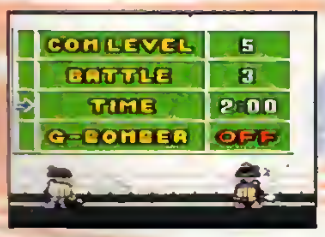
— Euuuuh... mais non, y a Super Bomberman 2 !

— Aaaaaaaaaaah la la laaaaaaa ! Super Bombermaaaaan, ça c'est pas du jeu en sachet, c'est pas du lyophilisé machin, c'est du bon vrai jeu, ça Madame ! »

Ben oui, fallait bien que ça arrive, la suite de Super Bomberman, le jeu culte de toute la rédaction de Player One, celui qui nous a fait passer tant de nuits devant les écrans, celui à cause duquel nos femmes nous ont quittés, nos enfants ignorés, celui à cause duquel on ne se lave plus, on ne mange plus... arrive finalement sur Super Famicom. L'émotion est si forte qu'on ose à peine s'approcher. Ce n'est que la danse colorée des petits Bombermen qui nous attire finalement, irrésistiblement. La première rencontre avec un tel monument, surtout pour nous, n'est vraiment pas aisée. Cela commence par une minute de recueillement sur la page de présentation, un moment d'extase devant le grand « 2 » qui orne le Super Bomberman. C'est une véritable invitation que nous saisissons après maints cérémoniaux païens !

Deux modes, dont un nouveau, s'offrent à nous : le « VS match », et le « Tag match ». Le premier, vous le connaissez, quant au second, il est carrément fabuleux car il permet de jouer... en équipe ! Ainsi les deux p'tits blancs affrontent les deux p'tits noirs (mais non, rien à voir avec l'Afrique du Sud, surtout maintenant que Mandela est président !).
Autre nouveauté, valable pour tous les modes, les personnages ont désormais chacun une couleur de bombes

| | |
|---|---|
| date et lieu de sortie | NOVEMBRE FRANCE |
| éditeur | HUDSON SOFT |
| genre | BIV (BLAST INTELLO VICIEUX) |




assortie. De cette façon, vous voyez bien quel est le « @#%,* » qui vous a explosé la tête. Sinon, il est toujours possible de choisir son terrain de jeu (il y en a plein de nouveaux), et la partie est désormais chronométrée (à votre guise dans le menu « option »). Ça déroute au début, mais il suffit de mettre le temps maxi pour être peinard. Sinon, au rayon des options, on note la disparition du coup de poing, remplacé haut la main par le gant, avec lequel vous portez les bombes avant de les jeter sur les adversaires. Bref, vous l'aurez compris, les changements sont vraiment infimes et l'esprit du jeu reste intact.

**Cheb Crevette,**
explose de joie.


**EURO LOISIRS**
20, rue Littré - 75006 Paris - Tél. : 45 49 19 39
Ouvert du Lundi au Samedi de 11 h à 20 h - Dimanche de 15 h à 19 h
M° Montparnasse

SUPER FAMICOM
Le + Grand Choix de cartouches disponibles en France

3 DO
NOUVEAUTÉS JAPONAISES

La Compétence du Spécialiste

Grand Choix de CONSOLES et de JEUX
FAMICOM - 3 DO - MegaDrive - Game Boy - Neo Geo - NEC

NEO GEO
NOUVEAUTES nous consulter

NEC ET SUPER CD
Vitrine de 200 titres

GAME BOY
Vitrine de 150 titres

FAMICOM SUPER NINTENDO SUPER NES
Vitrine de 500 TITRES

MEGA CD 2
Vitrine de 50 titres

MEGA DRIVE
Vitrine de 250 titres

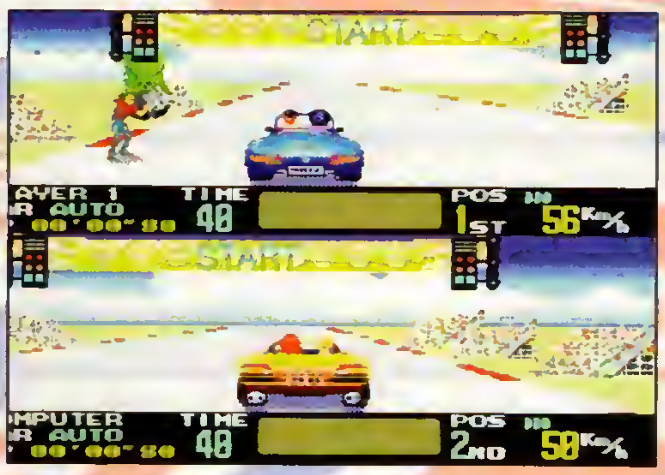
GAME GEAR
Vitrine de 50 titres

NOUVEAUTÉS (IMPORT) HEBDOMADAIRES
POUR VOS ECHANGES téléphoner au 45 49 19 39
JEUX IMPORT ORIGINAUX

# Over the World

MEGADRIVE

## OutRunners



Tiens, v'là-t-y pas, alors que je parlais d'Out Run le mois dernier dans le test de Virtua Racing, que j'en vois le bout de la queue en import ce mois-ci ! C'est vrai que pour un monument du jeu comme Out Run, cela faisait relativement longtemps qu'on n'en avait point entendu parler. Vous me direz, valait mieux que Sega la joue « camembert » sur ce sujet et se concentre sur Virtua ! Pourquoi ? Ben parce que tous les Out Run précédents sur Megadrive n'ont été qu'une suite de ratages indescriptibles. Mais pour comprendre tout cela, il faut faire un peu d'histoire...

## À DONF SOUS LES ARCADES

Ce n'est un secret pour personne, Out Run a commencé sa vie dans les salles d'arcade à la fin des années 80. Graphismes démoniaques, et surtout animation d'enfer pour l'époque, cette petite balade en Ferrari, aux côtés d'une gironde et pulpeuse blonde (en ce domaine nous n'en sommes pas à un pléonasme près !), va très vite devenir l'attraction majeure des lieux de perdition de l'époque. Du coup ce jeu devint un classique, surtout chez Sega, naquit une suite : Turbo Out Run. Si elle n'apportait pas grand-chose de plus (si ce n'est un « boost », qui lui donna le nom de Turbo), elle a quand même pas mal marché. Puis est apparue, l'année dernière, OutRunners, la toute nouvelle, et moyennement belle, version d'Out Run.

## MEGADRIVE CRAZY

Après une version Master System pas mal du tout, Out Run a finalement pointé le bout de son museau rouge sur la Sega 16 bits. Et alors là, pour les fans, c'est la cata... Affreux à voir et, surtout, à jouer. Et puis arrive Turbo Out Run, encore plus dramatique. Et enfin, nous toucherons le fond avec Out Run Europa, une version spéciale console qui n'aurait jamais dû exister.

Eh bien, je suis au regret de vous annoncer que, avec OutRunners, la catastrophe continue de plus belle. Ce qui est d'autant plus grave que, dorénavant, toute course de voitures

sur Megadrive se trouve immanquablement comparée à Virtua Racing, et donc ridiculisée...

## VA JOUER AILLEURS

Dans OutRunners, fini la Ferrari, vous avez le choix entre cinq ou six monstres gavés de nitro, vaguement inspirés de modèles existants (AC Cobra, Cadillac, Austin Mini, Lamborghini...), aux performances variables. Mais la grande nouveauté, c'est qu'on peut jouer à deux, avec l'écran splitté. Ça, c'est plutôt bien (quoique, je l'avoue, j'ai toujours préférer jouer en égoïste, sur un plein écran, qu'en double sur un écran splitté... question de goût).

| date et lieu de sortie |
|---|
| DISPO JAPON |
| éditeur |
| SEGA |
| genre |
| COURSE |

Ce qui déconne franchement, c'est que l'animation de la route se réfère à une autre époque (celle des VCS 2600 d'Atari/fin des années 70 !), que les graphismes ne mériteraient même pas de s'afficher sur une Master System et que l'intérêt du jeu tombe complètement à plat.

Bref, vivement la Saturn, que Sega nous sorte enfin sur console un Out Run qui... tienne la route !

*Cheb Crevette,*
déjante et déchante !

Comment RENCONTRER des filles ! 36 70 21 07

EXCLUSIF BOXPHONE

DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMIS 36 70 21 12 BOÎTE AUX LETTRES VOCALE

NOUVEAU Créez votre répondeur personnel ! Laissez et Recevez des messages confidentiels au 36 68 21 41

ETES-VOUS PRÊT POUR VOTRE PREMIÈRE FOIS ? 36 70 21 07

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK 36 68 21 88

Vous voulez gagner une console 3DO ? 36 68 21 88

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles 36 70 21 01

Affrontez ALIEN 36 68 80 33 Vous pouvez gagner des consoles 16 bits, des jeux et des Tee-Shirts !

VOUS VOULEZ GAGNER UNE CONSOLE MEGA CD II ? 36 68 21 88

Comment avoir du succès auprès des filles ! 36 70 21 07

Je n'ai pas encore eu de rapports. SUIS-JE NORMAL ? 36 70 21 01

Gagnez, avec COOL SPOT, c'est super COOL ! 36 68 88 08 Trouvez les spots et gagnez une console de jeux et des T-shirts

J'AI HONTE car je ne sais pas danser ! 36 70 21 01

Comment les filles aiment être séduites 36 70 21 07

Comment organiser votre PREMIER rencart ! 36 70 21 01

Vous voulez gagner une console NÉO GÉO ? 36 68 21 82

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE ! 36 70 21 07

COMMENT EMBRASSER LES FILLES ! 36 70 21 01

3615 Canal 21 Echangez vos jeux vidéo

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute CODE MEDIA : 181
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute

à partir de 29 F

Cumulez 800 Crédits Player et recevez le Player One pocket de votre choix.

# LA SEULE COLLECTION DE POCHE SUR LES JEUX VIDÉO

Véritables guides de survie des passionnés de jeux vidéo, les *Player One Pocket* vous offrent des aides de jeux, des trucs, des astuces et des plans pour finir vos jeux en beauté. *Player One Pocket* : l'outil indispensable pour ne jamais renoncer !

1
Trucs et Astuces Master System
120 pages
29 F

2
Trucs et Astuces NES (vol. 1)
120 pages
Jeux de A à Me
29 F

3
Trucs et Astuces NES (vol. 2)
120 pages
Jeux de Mi à Z
29 F

4
Trucs et Astuces Megadrive
120 pages
29 F

5
Trucs et Astuces Game Boy
120 pages
29 F

6
Trucs et Astuces Super Nintendo
120 pages
29 F

7
Sonic 1 & 2 Megadrive
128 pages
en couleurs
35 F

8
Street Fighter II Super Nintendo
128 pages
en couleurs
35 F

9
Ecco the Dolphin Megadrive
128 pages
en couleurs
35 F

10
Tiny Toon et Castlevania IV Super Nintendo
128 pages
en couleurs
35 F

Pour commander un ou plusieurs numéros, retournez le bon à découper ci-dessous accompagné de votre règlement à : *Player One Pocket* - BP 4 - 60 700 Sacy-le-Grand

**Délai d'expédition : 4 semaines**

**POINTS DE VENTE en France** : Fnac, Virgin, Microfolie's, Micromania, Artadoid, J B G Electronics (Paris), Ultima (Paris), Galeries Lafayettes... **En Belgique** 4540 Amay - Andermack SPRL • 4640 Ampsin - Librairie Philippart • 6700 Arlon - Librairie City Press - Librairie Point Virgule • 6600 Bastogne - Librairie Croley - Librairie du Séminaire • 5570 Beauraing - Librairie de la Gare • 6380 Berlaimont - La bouquinerie Lib Fap • 5004 Bouge - Lipajou • 1000 Bruxelles - Librairie Castagne - Librairie Filigranes - FNAC Sodal BXL • 6000 Charleroi - Librairie Nouvelle - Librairie Molière - Brains Lib Bourse SA - Nouvelle Lib de Clury • 5590 Ciney - Librairie New Press 2000 - Infoividéo 2000 - Librairie Moderne - Librairie Bocemaire • 6400 Couvin - Librairie du Faubourg • 5500 Dinant - Librairie Mahaut SPRL • 5310 Eghezée - Librairie Complexe Press • 5310 Eghezée - Librairie de la Chaussée - Lionard • 4053 Embourg - Centre Embourg • 4480 Engis - Librairie Street SPRL • 6383 Florennes - Librairie Lebiane • 4250 Hannut - Le Tombeau • 4650 Herve - Nota Bene • 4500 Huy - Ram Gambit - La Dérive Lib Pap Presse • 5100 Jambes - Librairie du Bla Bouquin • 4720 La Calamine - Librairie Rya Schyns • 7700 La Louvière - L'Ecrivant Public • 4960 Malmedy - Lib SA Gunbert-Daumen • 6530 Marche en Famenne - Librairie Hamin • 7000 Mons-Nouvelle Librairie Lech • 5000 Namur - Librairie Arc Ciel - Lib Papyrus - Agora Namur (Arc Ligeria) - Brains Librairie Universitaire • 4100 Seraing - Librairie Malleux-Warson • 4800 Spa - Librairie Pecesse - Librairie l'Ecume des Jours • 4800 Verviers - Librairie la Dérive - Librairie le Monde en Poche - Librairie Au Fil d'Ariane • 6690 Vielsalm - Librairie Robert Nizet • 4600 Visé - Librairie Wagelmans • 5150 Wépion - Librairie du Fourneau SPRL Franlib

**Oui !** Je commande le(s) *Player One Pocket* suivant(s) au prix indiqué ci-dessus auquel s'ajoutent les frais d'envoi :
Pour 1 exemplaire : 11,50 F • 2/3 exemplaires : 16 F • 4/7 exemplaires : 21 F • 8/10 exemplaires : 28 F

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

• Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition • ou *Crédits Player*

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Date de naissance :
Console(s) :

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

PO 43

Délai d'expédition : 4 semaines

DOSSIER

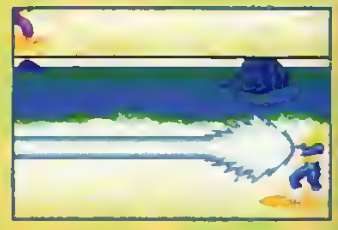
# DRAGON BALL Z

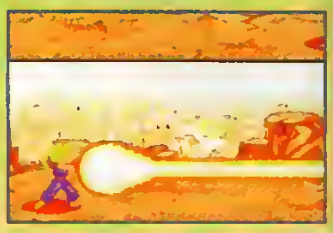
Dossier réalisé par Chris, Ino et Ter
avec la collaboration de Wonder Fra et d'Astucema
Remerciements à Tonkam et Jimy Kaa

Dragon Ball Z tient à présent du mythe. Cette épopée guerrière, qui met en scène des personnages aussi charismatiques qu'acharnés et surpuissants, connaît un succès phénoménal. Voici donc, rien que pour vous, dix-huit pages uniquement consacrées à ces combattants hors du commun. Alors, heureux ?

©Toei (TOEI VIDEO CO., LTD. TOKYO JAPAN) ©Animatopia

# DRAGON BALL Z
## L'APPEL DU DESTIN





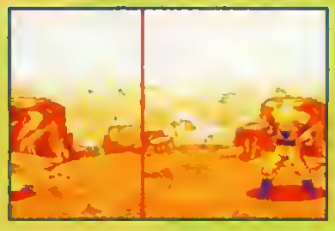
**GROS POUVOIRS**
Chaque joueur dispose d'une super attaque. Impressionnante, elle se ressemble hélas d'un personnage à l'autre.

Les possesseurs de Megadrive pouvaient en toute légitimité se sentir laissés-pour-compte. DBZ sur SNES c'est bien beau, mais la Megadrive méritait bien aussi d'accueillir Goku et Cie. C'est maintenant chose faite.

C'était inévitable. Il fallait qu'un DBZ voit le jour sur Megadrive. Le contraire eût été trop cruellement injuste. Et Bandaï, en grand seigneur, ne s'est pas contenté de convertir tout simplement le jeu existant sur SNES mais s'est donné la peine d'en concocter un différent. La réalisation a un peu de mal à suivre, mais il y a quelques bonnes idées. Examinons lesquelles.

### ESPRIT DBZ RESPECTÉ

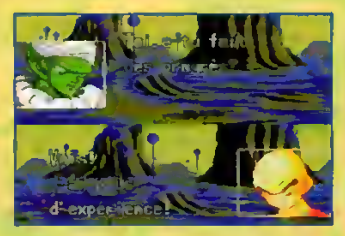
Le jeu vous propose un panel de onze personnages (dont certains font effectivement partie de la série mais jouent un rôle assez secondaire). À la différence de la version SNES, vous pouvez commencer le mode « story » avec n'importe lequel. En revanche, il y a une option que vous ne trouverez pas ici : le tournoi à huit joueurs. Dommage. Quant au système de jeu, il reste le même, nous n'allons pas revenir dessus. Voyons plutôt quelles sont les particularités de cette version. D'abord, vous pouvez procéder à des empoignades assez sympathiques. Chacun attrape l'autre et on voit qui a l'avantage. Ensuite, certains plans collent parfaitement à



Empoignade sauvage entre Goku et Trunks. Ils sont tous deux de force à peu près égale. À votre avis, qui va l'emporter ?

## TRADUCTION POTABLE

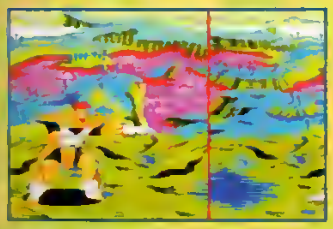
S'il est une chose souvent moyenne dans les DBZ, ce sont les traductions françaises. Cette version s'en sort plutôt bien, même si c'est loin d'être la panacée.

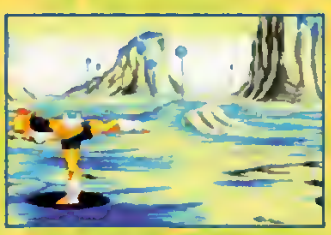


Voici l'exemple qui prouve qu'il est parfois bien utile d'être petit. Krillin n'a même pas besoin de se baisser pour éviter le coup.

l'esprit DBZ. Ainsi, Gohan peut se précipiter vers vous et réapparaître dans votre dos. Ou bien alors vous envoyez une super attaque, l'adversaire semble touché, mais il s'est en fait téléporté quelques mètres au-dessus, dans les airs. Ce sont des détails, mais ils prouvent un certain souci de réalisation. Alors voilà, vous savez tout. DBZ Megadrive ne vaut pas DBZ 2 SNES mais les inconditionnels de Son Goku devraient tout de même craquer. À vous de voir.

**Chris,**
overdosé au DBZ.





## MIMIQUES SYMPATHIQUES

Les protagonistes de DBZ tirent parfois des tronches assez rigolotes. Ils sont contents, ils font les crétins... L'esprit japonais dans toute sa splendeur.

## L'avis (sans concession) de Terry

Tout d'abord soyons clairs. La version Megadrive est nettement moins bonne que la version SNES. Je trouve cette cartouche vraiment décevante. Mis à part les persos, qui restent fidèles à la série, le reste n'est pas franchement terrible. Même pour les fans de Dragon Ball Z (et j'en suis !), c'est dur à digérer. Enfin bon, il y a quand même quelques bonnes idées qui viennent relever le niveau. Mais ça n'est pas suffisant. Le filon DBZ serait-il surexploité ? Pensez ce que vous voudrez, vous ne me retirerez pas de la tête que le succès de la série a été usé jusqu'à la corde. Les programmeurs auraient sans doute pu se fouler un peu plus. D'un autre côté, je suis si habitué à la version SNES et j'aime tant la série que j'ai du mal à faire des concessions. Qui aime bien châtie bien à ce qu'on dit. Or moi, j'adore...

**Megadrive**

**DRAGON BALL Z**
**L'APPEL DU DESTIN**

| | |
|---|---|
| éditeur | BANDAI |
| genre | COMBAT |
| joueur(s) | 1 OU 2 |
| sauvegarde | NON |
| continue | 3 |
| difficulté | VARIABLE |
| durée de vie | MOYENNE |
| prix | A B C D E F |

PLAYER FUN 78%

## en résumé

**Moins bon que sur SNES, ce DBZ devrait quand même satisfaire les adorateurs de Son Goku qui, jusqu'ici, n'avaient pas été très gâtés sur cette console.**

80

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

**GRAPHISME** 77%
Les images fixes du jeu sont très classe. Les persos et les décors franchement moins.

**ANIMATION** 88%
Les héros bougent bien mais affichent souvent une certaine raideur.

**SON** 75%
Les musiques s'écoutent. Les voix digit, par contre, sont décevantes.

**JOUABILITÉ** 85%
Quand on a tout en tête, les combats se révèlent assez impressionnants.

# DRAGON BALL Z 2
## LA LEGENDE DE SAIEN

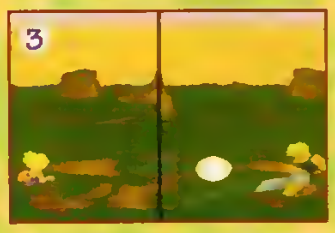
**Super Nintendo**

Le premier jeu "inspiré de Dragon Ball est arrivé en France il y a environ dix mois. Vu sa qualité non pas douteuse mais discutable, on pouvait émettre quelques réserves. Bandaï remet donc ça avec une version fort heureusement améliorée.

Dragon Ball Z. À la seule évocation de ce nom, des milliers de fans tombent en transe et rêvent de duels sanglants, de rixes sauvages, de combats éclatants où boules d'énergie et coups de latte s'échangent amoureusement et sans compter. Pourquoi un tel engouement ? Qui sait ! Seul Toriyama le démiurge connaît la réponse. C'est lui qui a créé ce monde de Super Saiyajins qui nous est maintenant si familier. Sacrés Japonais...

### GUERRIERS SUPRÊMES

Ce nouvel épisode reprend en grande partie le principe de DBZ premier du nom. Vous disposez d'un mode




**COUPS CLASSIQUES**

DBZ 2 repose principalement sur l'échange de boules d'énergie. Les plus utilisées sont aussi les moins impressionnantes. Voici donc : la boule simple, qui va tout droit et qui a une portée limitée (1) ; la suite de trois boules, plus efficace (2) ; et enfin, il y a celle, plus grosse, qui suit votre adversaire jusqu'au moment où elle le touche (3).

## L'avis (favorable) de Terry

Je voudrais d'abord souligner un élément particulier de cette version : les dialogues. Ils sont tellement craignos qu'ils vous feront mourir de rire. Les traducteurs nous prendraient-ils pour des débiles ? Ou, comme me le souffle Iggy, est-ce que le problème ne viendrait pas des dialogues originaux ? À part ce détail, le jeu ne perd en rien son charme et nous plonge directement dans la série. Les pouvoirs se révèlent grandioses et les persos vraiment bien dessinés. Dommage que les musiques et les décors ne soient pas de meilleure qualité car même les indigents qui osent ne pas aimer DBZ auraient craqué. En plus, si vous êtes plusieurs, vous pouvez sélectionner le mode « tournoi » avec lequel on peut réunir huit personnes. C'est bien dans la convivialité qu'on s'éclate le plus. Enfin, les fans apprécieront tout particulièrement de pouvoir incarner Burori, Bojak et Zangya.Ce n'est pas tous les jours qu'ont peut jouer avec des persos tirés tout droit des OAV (Original Animation Video) japonaises.

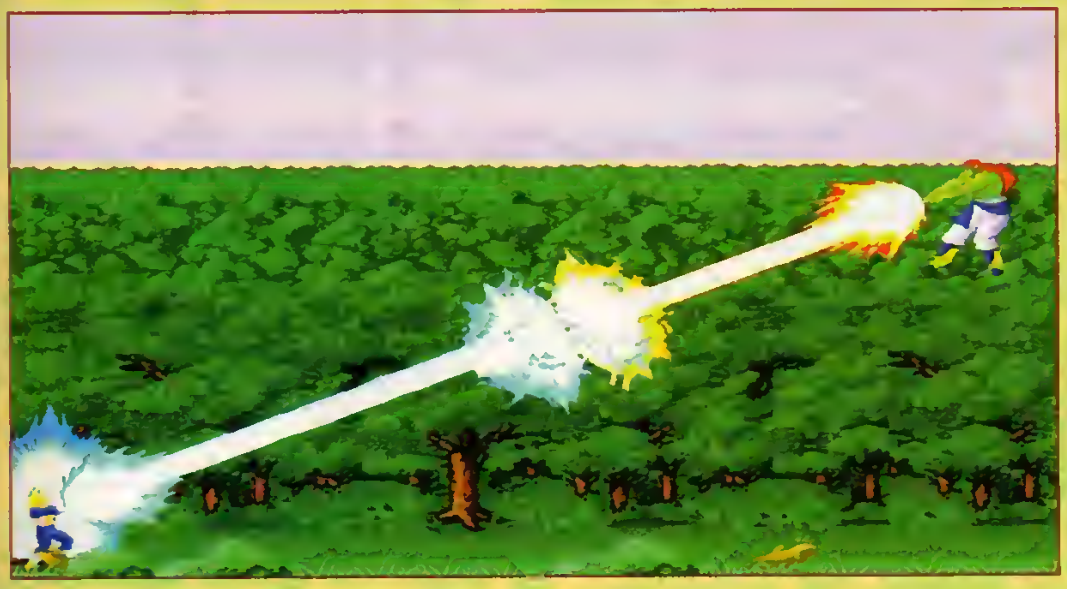
Tara (Burori) est un personnage d'une puissance réellement terrifiante. Ici, il stoppe net Goku sans que celui-ci puisse rien faire.

# DRAGON BALL Z 2
## LA LEGENDE DE SAIEN

éditeur: BANDAI
genre: COMBAT
joueur(s): 1 OU 2
sauvegarde: NON
continue: NON
difficulté: VARIABLE
durée de vie: ASSEZ LONGUE
prix: A B C D E F

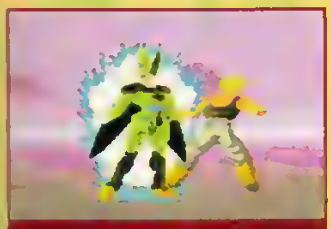
92%

PLAYER FUN 94%



## DUEL AU SOMMET

Voici, superbement illustrée, une des nouveautés les plus marquantes de ce DBZ. Un joueur envoie un super pouvoir. L'autre réplique de la même façon, et c'est le choc. Les deux protagonistes appuient au plus vite sur le bouton A de leur manette pour prendre l'avantage. D'accord, la tactique a un côté bourrin. D'accord, c'est une invitation à utiliser l'autofire, mais cela apporte tout de même un plus intéressant. Et vous remarquerez que, cette fois, les super pouvoirs se dirigent vers l'adversaire. Ils ne restent pas sur la même ligne lorsqu'un des deux joueurs surplombe l'autre en étant dans les airs.



L'aura d'un personnage n'apparaît pas seulement lorsqu'il concentre son énergie. Elle lui sert aussi à se protéger.

Coup bas de la fielleuse Aki, qui profite d'un moment d'étourdissement de Piccolo pour l'attaquer.

« story » (vous incarnez Piccolo, Gohan, Trunks ou Vegeta) qui reprend l'histoire de la série animée, d'un tournoi auquel huit joueurs peuvent participer et, bien entendu, d'une option « duel » où vous affrontez un ami. Côté persos, on retrouve les têtes les plus connues. Par contre, du côté des méchants, la refonte est presque totale. Exit les cyborgs, bonjour les pirates. Seul Cell le grand est encore présent.

Voici Kaïo . Ses sages conseils ont servis plus d'une fois à Goku, lorsqu'il était jeune et écervelé.

En ce qui concerne le jeu, le système de combat reste identique. Mais il a été amélioré. Ainsi, vous pouvez toujours envoyer une super attaque d'un bout à l'autre de l'écran ; votre adversaire peut la parer ou bien, nouveauté, la contrer grâce à un pouvoir d'égale puissance (voir ci-dessus). Au corps à corps, les coups de poing et de pied sont peu nombreux mais certaines manipulations vous permettent d'effectuer des enchaînements très sympathiques. Loin d'être extrêmement technique, DBZ 2 possède néanmoins assez d'atouts pour ravir les fans de la série... et les autres.

**Chris,**
commence à avoir les cheveux jaunes...

## en résumé

**Un DBZ 2 qui corrige la plupart des imperfections du premier épisode. Les fans de la série, à coup sûr, ne vont plus se sentir de joie.**

**GRAPHISME** 90%
Personnages bien dessinés. Images fixes sympa. Décors plus quelconques.

**ANIMATION** 93%
Les persos se déplacent rapidement et savent enchaîner les coups.

**SON** 85%
Musiques sympa, sans plus, mais voix digitalisées de grande qualité.

**JOUABILITÉ** 95%
Une fois que l'on a « digéré » les combinaisons, on fait ce qu'on veut.

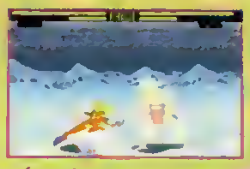
# GOKU (MD-SNES)

Goku est sans doute le plus célèbre des Super Saiyajins. C'est avec lui que commence la série Dragon Ball. Depuis son plus jeune âge, il ne cesse de se battre et de relever des défis incroyables. Pour devenir de plus en plus puissant, il n'hésite pas à rencontrer des adversaires a priori plus forts que lui (statut de héros oblige, il s'en sort quasiment toujours). C'est un guerrier suprême et, sans combats à livrer, sa vie serait vide de sens.

## ENCHAÎNEMENT CACHÉ (VERSION MD). A EFFECTUER PRÈS DE L'ADVERSAIRE :

→ ↘ ↓ ↙ ← → + B

### MORSURE DU SOLEIL



(bas, haut + A — sur le même écran).

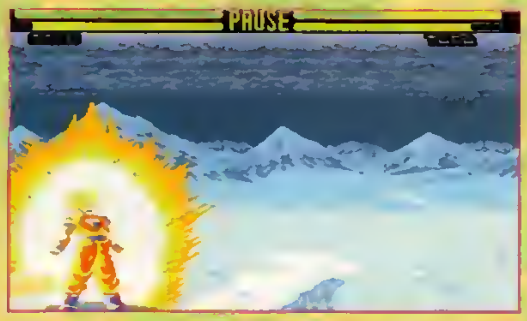
### ELBOW FOOT

(gauche — en concentration —, droite + B)

### CIRCLE FOOT

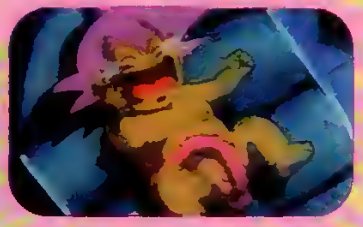
(droite, gauche, droite + B)

### KAMEHAMEHA



(bas, diagonale bas-gauche, gauche, droite + A)

## APPARITION INOPINÉE



©Fuji TV/V.N.V.D.C.D., LTD. TOKYO JAPAN

Comme vous le savez déjà, Goku a le pouvoir de se téléporter. En portant deux doigts à son front, il se déplace instantanément n'importe où. Là, il semble avoir été mal inspiré puisqu'il s'est rematérialisé au moment où Krilin, pour amuser la galerie, s'entraînait à donner des coups dans le vide.

# GOHAN (MD-SNES)

Gohan est le fils de Goku et Chichi. Contrairement à son père, il n'aime pas se battre. Pourtant, depuis sa plus tendre enfance, il possède en lui une énergie démesurée. Celle-ci se manifeste dans toute sa vindicative fureur lorsque Gohan se met en colère. Il faut toujours un certain temps pour l'amener à craquer mais, lorsque cela arrive, le responsable peut se faire du souci. Gohan est très lié à Piccolo, son mentor dès ses premières années qui lui a souvent sauvé la vie.

Gohan enchaîne un coup en glissant à toute vitesse sur le sol. Grand au bon moment, il peut surprendre (SNES).

Gohan concentre son énergie psychique tandis que Cell, soumois, en profite pour passer derrière lui (MD).

## 1. « DRAGON BALL », LA BÉDÉ

*Drogon Boll* apparut il y a dix ans au Japon. Depuis, cette série est devenue une des valeurs sûres du manga. Écrite et dessinée par Akira Torlyama, elle a commencé dans les pages du manga *Shonen jump*. Le succès de la série entraîna sa publication sous forme de recueils. Ce sont les mangas *DB* que vous connaissez. Le dernier paru est le 37e et la saga continue, plus que jamais, de séduire le public mondial. À titre d'exemple, l'Espagne connaît une DB-mania qui ferait passer l'enthousiasme des fans français pour un emballement de chapelle. L'histoire, bien sûr, vous la connaissez tous. Il n'est pas question de la résumer ici (faute de place), d'autant plus que *DB* est une fresque d'une richesse incroyable. D'ailleurs, on peut apprécier plusieurs degrés de lecture, qui varient selon les âges ! Le mieux si vous voulez tout savoir de *DB Z*, c'est de foncer découvrir (si ce n'est déjà fait) les traductions françaises publiées par Glénat — version mag en kiosque, ou version album en librairies spécialisées.

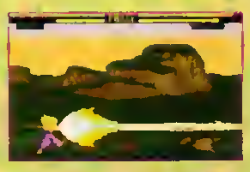
### ENCHAÎNEMENT CACHÉ (VERSION MD) :

→ ↘ ↓ ↙ ← → + B

### KAMEHAMEHA

(bas, diagonale bas-gauche, gauche, droite + A)

### MOSQUITO



(gauche, diag. bas-gauche, bas, diag. bas-droite, droite + A)

# VEGETA (MD-SNES)

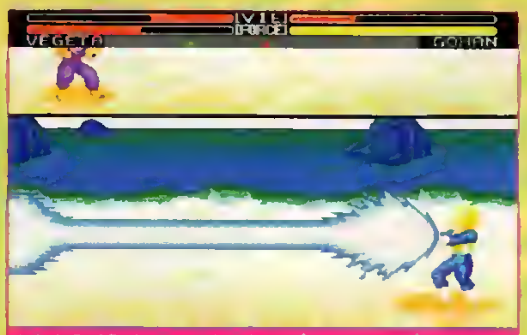
Prince des super guerriers, Vegeta est un personnage fier qui ne supporte pas la défaite. Le combat qu'il mena contre Goku, alors qu'il venait — fantasme classique — pour conquérir la Terre, le vit pourtant subir un sévère échec. Et même après sa réconciliation avec Goku, il ne le lui pardonna jamais vraiment.
Sous d'ostensibles apparences négatives, Vegeta cache en fait un bon fond. On ne le voit jamais sourire, il a rarement un mot gentil, mais il survient toujours lorsqu'on a besoin de lui.

## DOUBLE FIRE FOOT

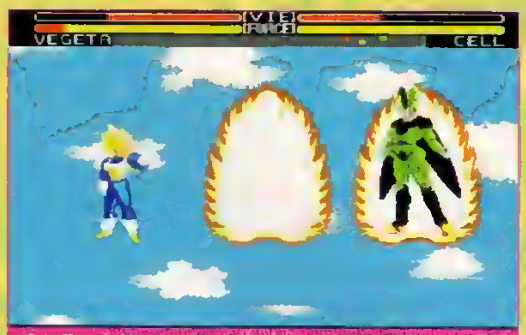
(diagonale bas-gauche, diagonale haut-droite + B).

## SMASH HITS

(droite, gauche, droite + Y)

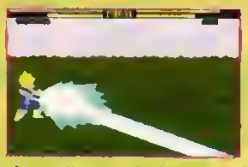



Voici le final flash version Megadrive. Même posture, même hargne... On reconnaît bien là le vindicatif Vegeta.




Bel effort de Vegeta qui arrive à déplacer sa propre aura pour s'en servir comme d'un rempart (MD).

## FINAL FLASH



(bas, diagonale bas-gauche, gauche, droite + A)

## BING BANG ATTACK

(gauche, diag. bas-gauche, bas, diag. bas-droite, droite + A)

# TRUNKS (MD-SNES)

Fils de Vegeta et de Bulma, Trunks est sans doute le personnage de DB Z à l'histoire la plus compliquée. Il évolue dans un contexte spatio-temporel assez déroutant. Pour résumer, sachez qu'il vient d'un futur dans lequel les cyborgs sèment la terreur et détruisent ville après ville. Pour les arrêter, il se rend dans le passé afin de modifier les événements et créer un avenir parallèle meilleur. En particulier, il apporte à Goku un médicament qui lui évite de mourir.

Un coup classique mais qui surprend toujours : la glissade. Ici, c'est Goku qui en fait les frais (MD).

Trunks envoie valdinguer le pauvre Gohan comme une plume. Attention à la réaction du fils de Goku (MD).

## 2. AKIRA TORIYAMA

Au Japon, le marché de la bédé n'a rien à voir avec l'asthénie des ventes françaises. Là-bas, les bédés se vendent par millions, voire milliards ! Une série culte comme *DB* a propulsé son auteur au rang de star. À 39 ans, Toriyama, devenu une sorte de magnat aux yeux des bédéphiles, peut traiter d'égal à égal avec le grand Otomo (Akira). Son style unique, semi-comique mais appliqué à des fresques cosmiques, en fait un des plus grands artistes de la bande dessinée mondiale de tous les temps. Au Japon, il y a même d'énormes expos Akira Toriyama. Imaginez le délire ! Seul problème : une baisse de qualité dans les derniers volumes du manga, qui n'a pas échappée aux fans français les plus vigilants. Une explication plausible serait qu'A.T. pourrait en avoir marre, tout simplement, et que, empêtré dans des liens juridiques, il ne pourrait pas passer à autre chose. Mais nous spéculons... Pourtant, reste que ses derniers mangas pèchent à cause d'un graphisme bâclé. Bah ! on finira bien par savoir un jour...

### ENCHAÎNEMENT CACHÉ (VERSION MD) :

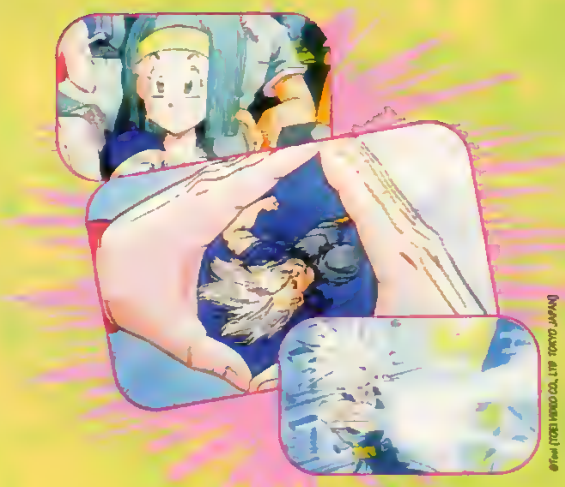
→ ↘ ↓ ↙ ← → + B

### SMASH HITS (BIS)

(bas, diagonale bas-droite, droite + Y)

### POWER STRIKE

(gauche, diag. bas-gauche, bas, diag. bas-droite, droite + A)



# PICCOLO (MD-SNES)

Originaire de la planète Namek, Piccolo, durant la première partie de sa vie, est un être plutôt mauvais. Lors d'un tournoi, il rencontre Goku et se fait battre. Celui-ci lui fait alors manger un haricot magique pour le remettre sur pied. Le temps passant, Piccolo apprend à apprécier Goku et devient finalement, malgré un caractère extrêmement indépendant, son ami. Après s'être lié au Très-Haut, sa puissance sera décuplée. De cette façon, il pourra tenir tête aux cyborgs.

## ENCHAÎNEMENT CACHÉ (VERSION MD) :

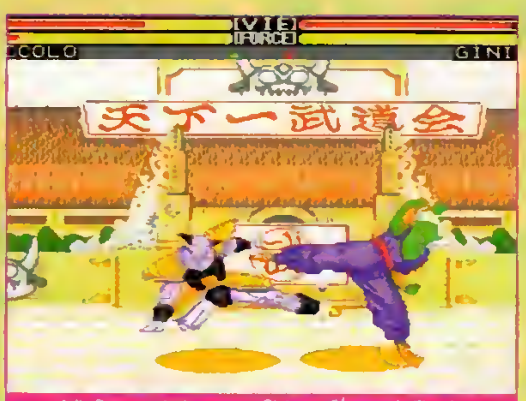
← ↙ ↓ ↘ → ← + B

### GROUND FIRE FOOT

(droite, gauche, droite + B)

### LONG ARM PROJECTION

(gauche — en concentration —, droite + Y)

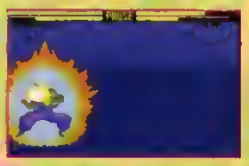


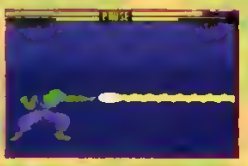

Jolie figure artistique entre Giniou et l'émeraude Piccolo. Lequel des deux va toucher l'autre (MD) ?

### FLYING BALL

(bas, diagonale bas-gauche, gauche, droite + A)

### MAKANKOSANPPO





(gauche, diag. bas-gauche, bas, diag. bas-droite, droite + A)

Cell a été créé par le docteur Gero pour éliminer Goku. Les cellules de plusieurs personnages de DB Z entrent dans sa constitution. Ainsi, celles de Piccolo lui permettent de se régénérer. En absorbant les cyborgs C17 et C18, il a pu atteindre l'apogée de sa puissance et devenir Perfect Cell. Cela lui est monté à la tête et ses desseins se sont modifiés. Il ne se contente plus de vouloir détruire Goku mais désire à tout prix — les méchants n'ont décidément aucune imagination — conquérir le monde.

# CELL (MD-SNES)

Cell a créé des clones de lui-même avant de les envoyer affronter Tenchin Han, Yamcha et les autres : ce sont les petits Cell.

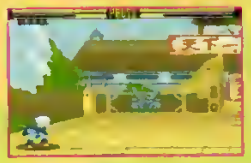
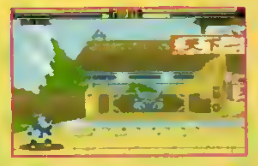
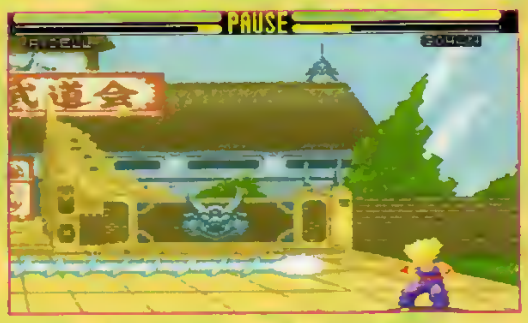
### FREE KICK

(bas, diagonale bas-droite, droite + B)

### BURNING SHOOT

(bas, diagonale bas-droite, droite + Y)

### MAKANKOSANPPO


(gauche, diag. bas-gauche, bas, diag. bas-droite, droite + A)

## DA, OAV, ETC.

Comme tout succès bédé jap, *DB* a été décliné en DA. Vous connaissez tous la série, diffusée ad vitam aeternam par Dorothée. Saviez-vous qu'il existe aussi des longs métrages d'animation, scandaleusement inédits en France, que s'arrachent les fans les plus éclairés ? Ces beaux objets peuvent être trouvés en France, chez les importateurs avisés, comme Tonkam, qui vit à l'heure *DB* depuis des années ! Il vous faudra surmonter la barrière des langues (VO japonaise oblige), ou acheter un lecteur de LD (cher !). Une solution : se mettre à plusieurs et créer une association ! Pourquoi pas ? Votre fanatisme *DB* serait enfin comblé !

Après l'envoi d'un super pouvoir, Tenchin se sépare et nous présente les deux adversaires.

## CES QUELQUES CODES, MADAME...

Astuceman s'est décarcassé pour fournir des codes de derrière les fagots aux possesseurs d'Action Replay.

*DB Z 2 Super Nintendo :*
Énergie infinie joueur 1 : 7E0562C8
Énergie infinie joueur 2 : 7E0662C8

*DB Z Megadrive :*
Énergie infinie joueur 1 : FFE8AB00FF
Énergie infinie joueur 2 : FFE78300FF

### KAMEHAMEHA !

(bas, diagonale bas-gauche, gauche, droite + A)

C'est toujours le même problème. Quand on est trop grand, les gestes sont amples et ne touchent pas toujours. Pas vrai, Cell ? (MD)

# FREEZER (MD)

Bercé lui aussi par des rêves de domination, Freezer entend parler des célèbres Dragon Balls qui permettent d'exaucer n'importe quel souhait. Pour se les procurer, il se rend sur la planète Namek et part à leur recherche. Il tue le père de Goku, celui de Vegeta, et enlève ce dernier alors tout jeune pour le rallier à ses forces. Sur sa lancée, il élimine Krilin (qui ressuscitera, ne vous en faites pas), et c'est alors que Goku, pas content du tout, se transforme pour la première fois en Super Saiyajin. Le combat qu'il livrera contre Freezer se terminera par l'explosion de Namek.

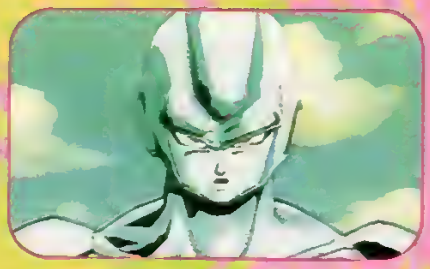
### FREEZER CRUSHER

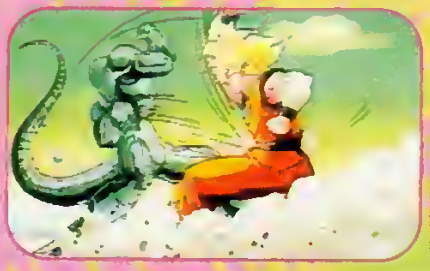
(gauche, diagonale bas-gauche, bas, diagonale bas-droite, droite, gauche + A)

### FINAL CHOC

(bas, diagonale bas-gauche, gauche, droite + A)

Krilin apprend, apparemment à ses dépens, que la pesanteur peut être vaincue dans certains cas.





©Toei (TOEI VIDEO CO., LTD TOKYO JAPAN)

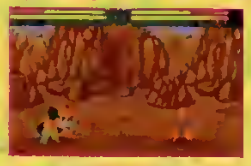
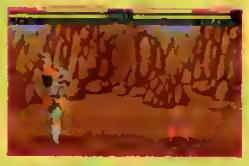
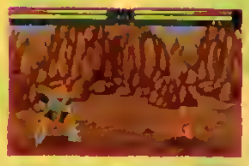
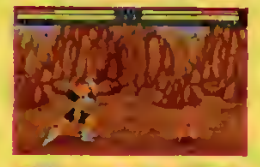
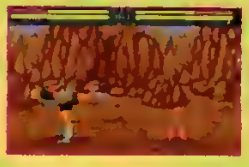
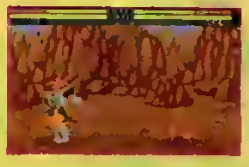
# LIKUM (MD)

Likum fait partie des forces spéciales de Freezer. On peut vraiment dire qu'il occupe un rôle très secondaire dans la série. Lorsqu'il se bat contre Goku, il perd ses dents, ses cheveux... une abomination. C'est presque à se demander pourquoi un tocard pareil est présent dans le jeu.

### ENCHAÎNEMENT CACHÉ :

→ ↘ ↓ ↙ ← → + B

### QUELQUES PAS DE DANSE...

(droite, gauche, droite + B)
En effectuant cette danse assez loufoque, Likum clignote et devient, un instant, invincible. Le problème, c'est que l'adversaire, la plupart du temps, ne lui laisse pas le temps de l'exécuter, cette fameuse danse.

# GINIOU (MD)

Chef des forces spéciales, qui comptent cinq « guerriers » peu doués, Giniou possède néanmoins un don assez intéressant. Il peut prendre possession du corps d'une autre personne, particularité appréciable lorsque le sien est en mauvais état. Mais à en abuser, il a fini par se retrouver dans le corps d'un... crapaud. Certains n'ont pas de chance.

### BA-BA BOWLING

(bas, diagonale bas-gauche, gauche, droite + A)

Coup de poing en retombant au sol.
Bon, rien de spécial à ajouter (MD).

# KRILIN (MD)

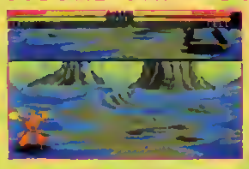
C'est l'ami de toujours. Même s'il joue souvent un rôle secondaire, il accompagne Goku depuis le tout début. Que dire de lui ? Ce petit boute-en-train, qui a grandi de quelques centimètres quand Goku, dans le même temps, prenait un bon mètre, amène un peu de bonne humeur dès qu'il pointe le bout de son nez.

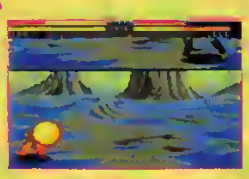
Course poursuite effrénée entre Krilin et Freezer.
La limite de l'aire de jeu va les arrêter.

©Toei (TOEI VIDEO CO., LTD. TOKYO JAPAN) ©Animetopia

### ENCHAÎNEMENT CACHÉ :

### BIG BALL BADABOUM





(droite, diag. bas-droite, bas, diag. bas-gauche, gauche + A)

## EN SAVOIR PLUS...

Pour découvrir la série, son auteur, les OAV, les CD de musique, contactez les importateurs de japonaiseries. Notons que le zine *Tsunami* (excroissance fanzine de la librairie Tonkam) a consacré plusieurs numéros au phénomène. Les autres zines français mangas, *Mongozone*, *Animeland* ou l'*Effet Ripobe*, en parlent aussi, peu ou prou mais régulièrement. Pour les adresses de ces titres, reportez-vous dans les précédents *Player*.

## SACRÉ KRILIN !

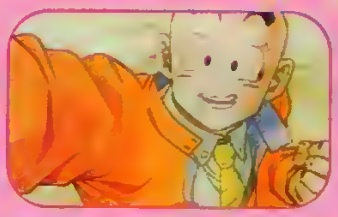
Krilin est l'un des personnages les plus rigolos. On le voit là s'attaquer à Piccolo lors d'un tournoi. Fidèle à lui-même, il s'empêtre tout seul dans la cape de ce dernier et s'abîme quelques mètres plus loin dans le vide.

©Toei (TOEI VIDEO CO., LTD. TOKYO JAPAN)

DOSSIER
DRAGON BALL Z

# KUJILA (SNES) nom japonais : BOJAK

## BOJAK ATTAQUE !



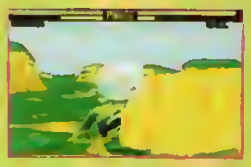
©Toei (TOEI VIDEO CO., LTD TOKYO JAPAN)

Seul contre tous, Gohan ne fait manifestement pas le poids. La violence des coups portés, dans les OAV, est véritablement impressionnante. Ces images vous en donnent une idée.

# AKI (SNES) nom japonais : ZANGYA

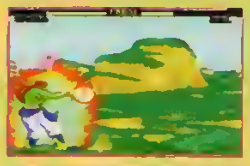
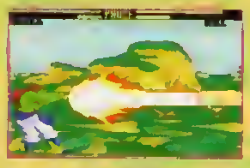
On ne sait pas trop quoi dire à propos d'Aki et Kujila. Il ne sont présents que dans une OAV japonaise et notre érudition linguistique nippone étant assez limitée, nous ne pouvons pas vous conter leur histoire. Une seule chose est sûre, ce sont des méchants. Ils viennent troubler un paisible tournoi (événement récurrent de la série DB Z) et se paient le luxe de battre successivement et de façon assez humiliante Krilin, Trunks, Tenchin Han, Piccolo et Vegeta. Bel effort. Seul Gohan, aidé de son père, possédera la puissance nécessaire pour les anéantir tous les deux.

### BOJAK MEGA SHOCK



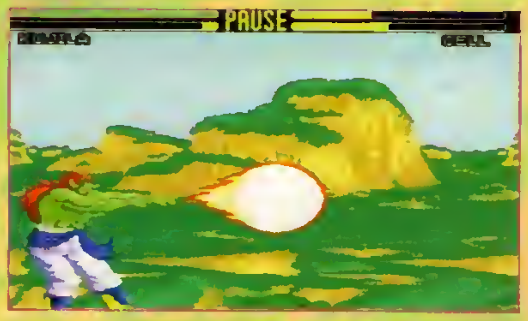
(diagonale bas-gauche, diagonale haut-droite + B)

### VIOLENT STORM

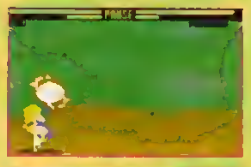
(bas, diagonale bas-gauche, gauche, droite + A)

### BIG BULLET



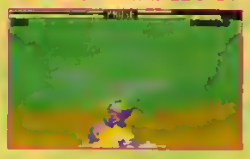
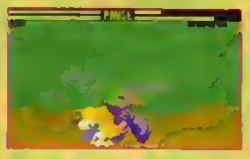

(gauche, diag. bas-gauche, bas, diag. bas-droite, droite + A)

### MEGA SMASH



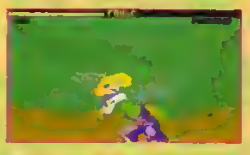
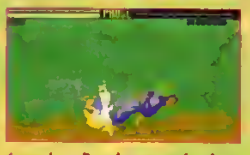
(bas, diagonale bas-gauche, gauche, droite + A)

### PASSAGE DANS LE DOS

(droite, gauche, droite + B)

### FLYING SHOOT

(gauche, diag. bas-gauche, bas, diag. bas-droite, droite + B)

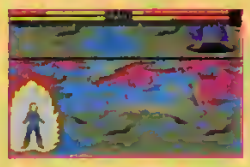
# C18 (MD)

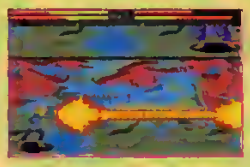
Tout comme Cell, C18 a été conçue pour tuer Goku. Lassé d'obéir à son créateur, le docteur Gero, elle se rebelle et, avec le cyborg mâle C17, tue le génial scientifique. Absorbée par Cell, qui l'utilise comme une nouvelle source d'énergie, elle sera recrachée plus tard lorsque ledit Cell, au cours d'un combat, recevra un coup d'une puissance phénoménale de la part de Gohan. Pour la petite histoire, sachez qu'elle formera un couple (étrange mais apparemment heureux) avec Krilin.

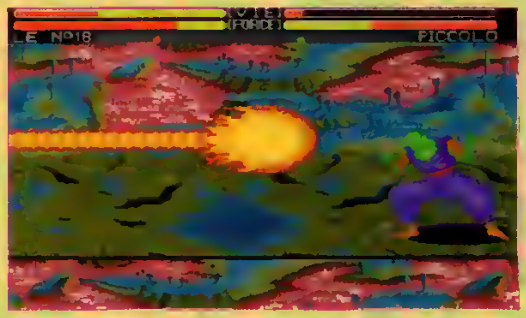
### ENCHAÎNEMENT CACHÉ :

À l'instar de Freezer, C18 fonce tête baissée sur son adversaire. Le bas-ventre de Piccolo en est tout endolori.

### CYBORG FIRE





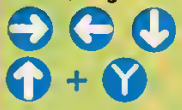



(bas, diagonale bas-gauche, gauche, droite + A)

### ENCHAÎNEMENTS CACHÉS (SNES) :

- Goku, Gohan, Trunks, Aki, Kujila, Tara :

- Piccolo, Vegeta :



- Cell :

(concentration)

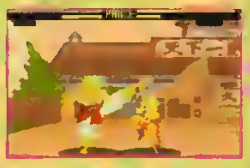


# TARA (SNES) nom japonais : BURORI

Frère de Goku, c'est le Super Saiyajin Densetsu, le guerrier suprême. Sa puissance, incomparable, n'a pas de limites. Lorsqu'il atteint sa troisième transformation de Super Saiyajin, il ne contrôle plus rien et n'a qu'une idée fixe : tout dévaster. Les autres super guerriers essaieront bien de se mettre en travers de son chemin mais il n'en fera qu'une bouchée. Seul Goku, fort de l'énergie cumulée de Trunks, Gohan, Piccolo et Vegeta, réussira à le battre.

### MULTI KICKS

(droite, gauche, droite + B)



### ULTIMATE PROJECTION

(s'approcher de l'adversaire, appuyer sur Y)

### HEAVYWEIGHT BALL

(bas, diagonale bas-gauche, gauche, droite + A)

©Toei (TOEI VIDEO CO., LTD. TOKYO JAPAN)

DOSSIER DRAGON BALL Z

# DRAGON BALL Z : LE SHOPPING !

**Maintenant que Chris vous a tout dévoilé sur les jeux DB Z et leurs persos, que diriez-vous d'une petite sélection d'objets à la gloire de vos héros favoris ? Pour vous, nous nous sommes enfoncés dans la jungle du « merchandising » inspiré par les persos d'Akira Toriyama. Nous n'en avons pas cru nos yeux : c'est la folie !**

Voici un panel représentatif de différents objets estampillés DB Z : figurines, porte-clés, trousses... La totale pour être constamment accompagné de ses héros préférés.

Les Japonais sont des gens intelligents et très doués pour le commerce. Quand quelque chose marche, ils cherchent absolument à rentabiliser au maximum ledit produit. Pour preuve, la multitude d'objets et gri-gris DB Z, lâchés en pâture aux fans de tous âges sur le marché nippon...

Sans mentir, on peut vivre dans un environnement Dragon Ball. Oui ! Il est tout à fait possible d'aménager sa chambre et d'orner tous ses objets quotidiens à l'effigie de Sangoku, Sangohan et toute la bande.

On trouve, bien sûr, des tonnes d'illustrations pour fans et collectionneurs, petits ou grands. Mais tout cela n'est rien à côté de la kyrielle de posters démentiels qui existents. De quoi retapisser tout un appartement ! À l'école, vous pouvez aussi arborer fièrement les couleurs de vos héros grâce aux trousses, crayons, gommes, sous-mains qui leur sont dédiés. On continue avec les compilations musicales, les Laser Discs uniquement disponibles en import, etc. Bref, on arrête là pour pas tomber dans le catalogue. Sachez seulement que cette hystérie DB frappe partout. Hier encore, Iggy et moi nous promenions, main dans la main, dans un quartier reculé de la

Badges, gommes... les goodies DBZ ne sont pas toujours franches mais originaux mais ça marche toujours.

Voici les huit mangas OAV, en couleurs, qui reprennent les histoires de DA japonais encore inédits en France. Les mangas en noir et blanc, qui s'attachent à la série, sont beaucoup plus nombreux.

©Toei (TOEI VIDEO CO., LTD. TOKYO JAPAN) ©Animetopia

Voici les fameuses CVA. Ces laser-dics, qu'on trouve en France uniquement en import, constituent le nec plus ultra pour le fan de Dragon Ball Z.

©Toei (TOEI VIDEO CO., LTD. TOKYO JAPAN) ©Animatopia

capitale, quand subitement, nos regards convergèrent vers la vitrine d'une boutique de vidéos chinoise. On y avait accroché un ÉNORME poster de Dragon Ball. Devant, s'agitaient quatre kids, en transe...
Oui, c'est une certitude, nous pouvons bien parler de « dragonball-mania » !

## POUR EN SAVOIR PLUS !

Afin de tirer au clair les dessous de la DB Z-mania, nous avons rencontré Sylvie, de la librairie Tonkam, pionnière des mangas en France.

*Player : Alors, quel public trouve-t-on pour la DB-mania ?*
Sylvie : Il s'agit principalement d'un public très jeune, de huit à quinze ans. Il y a aussi des collectionneurs, qui sont généralement un peu plus âgés...

*— Comment ça se passe au Japon ?*
— Je ne suis pas sûre que DB Z suscite toujours un tel engouement au Japon. Des séries comme *Sailor Moon* marchent peut-être plus fort là-bas... Mais c'est vrai qu'en France, c'est le titre qui fonctionne le mieux, avec, derrière *Ranma 1/2*.

*—Et comment vivez-vous ça ?*
— Commercialement, c'est cool. Mais, depuis la nouvelle série, avec la baston et tout ça, on récupère ce que j'appelle la clientèle des petits marlous ! Je préférais l'ambiance de la première série...

*— Qu'est-ce qui marche le mieux ?*
Principalement ce sont les « rami cards », les illustrations plastifiées. Ensuite, on nous demande beaucoup les posters.

Les CD audio tirés de la série se comptent par dizaines. Musique d'ambiance assurée pour tous ceux qui veulent revivre les grands moments du DA.

©Toei (TOEI VIDEO CO., LTD. TOKYO JAPAN) ©Animatopia

*— Est-ce qu'il y a beaucoup de piratage ?*
— Oh, oui ! Nous sommes très vigilants. Certaines boutiques proposent des photocopies couleurs. Les collectionneurs avertis ne tombent pas dans le panneau mais ça marche très fort avec les plus jeunes, qui ont de huit à douze ans.

*— Et les K7 vidéo Pal ?*
— C'est un peu compliqué. Il s'agit de vidéos qui viennent de Hong-Kong...

*— Comment expliques-tu que ce qu'on peut trouver à 25 balles au Japon soit vendu 100 francs dans tout Paris ?*
— C'est dû à plusieurs raisons. Il y a, bien sûr, le prix du transport des produits, mais aussi le fait que les Japonais travaillent avec des marges très réduites. Et puis, il y a aussi les taxes des douanes françaises qui sont archi-élevées. Du coup, certains fans commandent directement au Japon. Ça leur revient à, environ, dix pour cent moins cher qu'à Paris. Mais il faut savoir que les commandes mettent très longtemps à arriver... quand elles arrivent !

# DRAGON BALL Z ENFIN DANS LES SALLES

Véritable phénomène de société, DB Z ne pouvait résister à la tentation de faire son cirque en arcade. En quelques mois, ce sont carrément trois jeux mettant en scène Son Goku et ses potes qui sont venus perturber le monde du Coin Up.

Sortie à la fin de l'année dernière, la première borne DB Z n'a vu le jour qu'au Japon. Réalisée par Sega, il s'agissait d'une borne très spéciale utilisant la version arcade de l'Activator, ce périphérique qui vous demande de faire des mouvements dans une espèce de cercle et les reproduit à l'écran. Dans ce jeu de baston non conformiste, votre perso n'est plus vu de côté mais de dos, votre adversaire se trouvant en face de vous. Hyper impressionnant, avec un scroll genre mode 7 différentiel, ce jeu utilise le principe de l'écran splitté verticalement pour le jeu à deux. Chaque perso a ses propres coups spéciaux.

Le second jeu DBZ — Dragon Ball Z vs VR — est en fait une version pour « Pekin moyen » du titre : Banpresto a repris tel quel le jeu de Sega et s'est contenté d'abandonner l'Activator, au profit de commandes « normales ». Il est par ailleurs standardisé à la norme Jamma, ce qui permet de le connecter à n'importe quelle borne. On y a joué : pas mal mais... bof. Si vous souhaitez vous faire une idée par vous-même, traînez vos guêtres dans les salles françaises.

Tout nouveau, tout frais, et franchement plus alléchant, le dernier DB Z revient à des bases plus classiques. Il s'agit en effet d'un jeu « à la Street ».

Proposant huit persos tirés de la série, la borne brille par sa très belle réalisation : les décors utilisent un rendu 3D de grande classe et les persos sortent tout droit d'un OVA. Plus d'écran splitté : même à deux, les combattants restent sur le même écran. Assez bourrin dans son principe (le jeu fait appel à trois boutons uniquement et ne propose pas d'enchaînements dignes de SF ou Fatal Fury Special), ce DB Z est néanmoins très fun à jouer et saura se rendre indispensable auprès de tous les amateurs de la série. Sorti il y a environ deux mois au Japon, il ne devrait plus trop tarder à arriver chez nous.

DragonBall

Le manga en version française,
en vente dans toutes les bonnes librairies !

Glénat

# LE FOOT MIS A NU

Avec la coupe du monde, les jeux de foot prolifèrent sur nos consoles. Alors dans le but louable de vous offrir un choix éclairé, les Playermen n'ont reculé devant rien. Résultat : un méga-dossier à la gloire du ballon rond. Goal !

Dossier réalisé par Elwood et Lib, avec la collaboration éclairée de Milouse.

# FIFA SOCCER

## Super Nintendo

Remarqué par la rédaction de Player lors de sa sortie sur Megadrive, FIFA Soccer déboule ce coup-ci sur SNES. Cette nouvelle mouture n'a rien à envier à sa grande sœur : toujours aussi exaltant, FIFA Soccer est un achat indispensable en cette période de coupe du Monde.

Graphiquement un peu moins beau que sur Megadrive, FIFA Soccer sur SNES profite néanmoins d'améliorations notables : jeu à cinq (au lieu de quatre), gestion plus complète du paddle (un bouton affecté au centrage automatique de la balle, ô joie !) et jauge permettant de doser la force d'un tir.

### PLUS VRAI QUE NATURE !

Après une présentation assez sommaire, on a le choix entre les menus exhibition, tournoi, play off, league et options. Ce dernier offre un paramétrage précis des matchs (fautes, hors-jeux, terrain, chrono...). Un des

### OPTIONS !

Outre les modes de jeu, le menu général offre la possibilité d'accéder à des sauvegardes antérieures. Bien joué ! Si vous optez pour le mode « tournoi », vous aurez droit à tous les classements. En mode « exhibition », ce ne sont pas moins de trente équipes qui vous sont proposées ! Vous y trouverez votre bonheur sans problèmes !

## L'avis de Milouse, sceptique

Pas vraiment emballé ! Non, vraiment, FIFA m'a laissé sur ma faim. Je ne me sens aucun feeling pour ce jeu.
Primo, il est d'une lenteur ahurissante ; on dirait parfois que le terrain s'est transformé en gigantesque plat de choucroute dans lequel tout le monde pédale. Ensuite, on n'a pas une grande impression de liberté. C'est sûr, Elwood est content : ce jeu d'assisté lui donne l'impression de réaliser des prouesses rien qu'en appuyant sur des petits boutons. Mais tout cela paraît trop préétabli dans la cartouche. Pour moi, le principal interêt vient des ralentis où, c'est vrai, on rigole pas mal au vu des positions abracadabrantes qu'adoptent les joueurs lévitant devant le but... Avouons tout de même que FIFA semble avoir l'avantage de gagner en intérêt au fil des parties, lorsque les gestes sont de mieux en mieux maîtrisés. Moi je préfère les jeux plus rapides, où le rythme des passes est bien ajusté, et où l'on ceme un peu mieux ce qui se déroule sur le terrain.

Le gardien va-t-il se laisser berner par ce tir ou bien sera-t-il assez fort pour le rattraper ?

# FIFA SOCCER

éditeur
EA/OCEAN

genre
FOOT

joueur(s)
1 A 5

sauvegarde
MOT DE PASSE

continue
NON

difficulté
VARIABLE

durée de vie
ETERNELLE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 97%

95

## ACTIONS PURES ET DURES !

Vos joueurs peuvent effectuer une multitude d'actions offensives et défensives. Pour les réaliser, il suffit d'être bien placé par rapport à la balle ou à un joueur et d'appuyer sur le bon bouton. Pas toujours évident, mais quand ça marche on prend vraiment un pied énorme, et on a même la possibilité de revoir le passage au ralenti ! Voici donc en compil : la poussée en force (carton rouge immédiat), la talonnade, le dégagement du gardien, la tête en l'air, l'arrêt en extension, le retrourné, l'amorti de la poitrine, le plongeon du goal, le tir en force, le tacle par derrière et, enfin, l'esquive d'un tacle !

## En résumé

**FIFA est ce qui se fait de plus technique dans le genre. À la fois fun à jouer et très complet, ce soft est incontournable !**

gros points forts de FIFA est qu'on peut doser la prise en compte des fautes : à vous de voir si vous préférez un style de jeu axé arcade, et donc bien bourrin, ou un style plus réaliste. Lors d'un match amical, vous aurez la très agréable surprise de pouvoir jouer jusqu'à cinq avec le Multitap, selon toutes les combinaisons envisageables ! Dès le coup d'envoi, on est choqué par la lenteur des déplacements; qui en fait, apporte un réalisme appréciable ! Quant à la prise en main, elle n'est pas évidente au départ vu la diversité des actions réalisables. FIFA est hyper réaliste sans sacrifier pour autant au spectacle (Ah ! le replay !) et le fun. Témoin du souci de réalisme : à la mi-temps,on peut modifier la disposition de son équipe sur le terrain en se basant sur les statistiques établies par la console. FIFA vous plonge dans un vrai match de foot avec ses difficultés et ses désillusions...

**Elwood,**
FIFAtisé à vie !

**GRAPHISME** 92%
Les joueurs assez détaillés rendent les actions techniques hyper impressionnantes.

**ANIMATION** 88%
C'est un tout petit peu trop lent et un poil saccadé dans les scrollings.

**SON** 96%
Une musique bien puissante et des bruits de foules d'un réalisme poussé à l'extrême.

**JOUABILITÉ** 93%
La lenteur des déplacements rend la jouabilité assez étrange. On s'y fait très vite.

# SUPER SIDEKICKS 2

Neo Geo

## PENALTY KICK BATTLE

Vous avez horreur du foot et pourtant vous vous attardez sur ces quelques lignes. Attention ! vous aussi allez être victime du fabuleux, du merveilleux... Super Sidekicks 2.

Tout le monde se souvient de l'étonnant Super Sidekicks. Cette simulation de foot a marqué son époque, il y a un an. Comme à son habitude, SNK a décidé d'en faire une suite, complètement relookée aussi bien au niveau de la réalisation que de la subtilité du jeu. Cette nouvelle version vous propose carrément 48 équipes. Après en avoir choisi une, vous avez la possibilité d'augmenter ses caractéristiques (attaque ou défense améliorée, joueur plus rapide...). Vous rêviez d'un Brésil vs Brésil ? Aucun problème. Si vous le désirez, vous pouvez prendre la même équipe que votre adversaire. Un détail, d'accord, mais appréciable.

Bel angle de vue qui vous permet, avec un minimum de précision, de déterminer la direction de votre tir... et de marquer.

### L'opinion de Chris, enthousiaste

Incroyable, ce jeu est incroyable. À la vue de Super Sidekicks 2, une pensée pleine d'un sens assurément profond vient à l'esprit : « J'ai beau l'voir, j'peux pas y croire ». Cette simulation de foot explose tout ce qui s'est fait jusqu'à maintenant. C'est une certitude. Mais d'un autre côté, il est vrai que quelques détails peuvent gêner. Par exemple, si la réalisation est béton, le style persos digitalisés en déroutera plus d'un. Même chose en ce qui concerne la jouabilité. On a tendance à aborder Super Sidekicks 2 comme un jeu d'arcade pur et dur mais — ô surprise — il s'avère hyper technique. Cool. Ça change des jeux dits de sport qui sont en fait aussi bourrins qu'un beat them up. Preuve qu'il est vraiment fabuleux, nous sommes plusieurs à la rédac à ne pas particulièrement apprécier le foot véritable et à nous éclater néanmoins sur Super Sidekicks 2. Un détail qui ne trompe pas.

Le joueur brésilien évite adroitement un tackle. Dans Super Sidekicks 2, les feintes de ce genre sont très nombreuses.

Super Sidekicks 2 propose une série d'actions impressionnantes : tête, reprise de volée, retourné, amorti poitrine, talonnade, dribble... C'est la totale ! L'arbitre est présent sur le terrain et suit toutes les actions. Attention ! Un carton jaune ça passe, mais si votre joueur est expulsé ça risque d'être un peu plus embêtant. D'ailleurs, de manière plus générale, les parties s'avèrent bien moins « bourrines » que dans le premier volet, ce qui n'est pas un mal. Autre grande nouveauté, l'option « chance ». Si ce mot magique s'affiche au-dessus de votre joueur, empressez-vous d'appuyer sur le bouton de shoot, même placé très loin des buts.

Joli tir ! Le gardien arrive à détourner la balle mais un équipier, au bas des cages, peut continuer l'action.

Violent, le foot ? Noooon... L'arbitre, cassé en deux, face contre terre, se repose juste quelques instants.

## DE BIEN BELLES IMAGES...

égayent le jeu. Toujours superbes et parfois agrémentées d'animations, elle apportent un plus considérable. Un très bon moyen pour casser une monotonie, par définition, un peu lassante.

Ça y est. Le mot « chance » surplombe le chef de votre joueur. Profitez-en rapidement et tentez illico un tir au but.

Dans Super Sidekicks 2, la tactique « bourrin » n'est pas vraiment appréciée et les fautes sont sanctionnées.

Un gros plan des cages apparaîtra et vous n'aurez plus alors qu'à diriger un curseur pour cadrer votre tir.
Vous cherchez quel joueur vous êtes en train de diriger ? Le bouton C vous permet de sélectionner celui de votre choix (goal compris !). Très technique, beau et hyper fun, Super Sidekicks 2 est un rêve pour tous les possesseurs de Neo Geo. Quant aux autres, ils pourront toujours se rabattre sur les exploits de l'équipe de France...

**Terry,**
adore le foot, seulement en jeux vidéo.

L'attaquant argentin rassemble toutes ses forces et donne un coup de pied d'une violence ahurissante au ballon.

## Neo Geo
# SUPER SIDEKICKS 2

**97**

| | |
|---|---|
| éditeur | SNK |
| genre | FOOTBALL |
| joueur(s) | 1 OU 2 |
| sauvegarde | MEMORY CARD |
| continue | OUI |
| difficulté | VARIABLE |
| durée de vie | IMPRESSIONNANTE |
| prix | A B C D E F |

PLAYER FUN 99%

## en résumé

**Super Sidekicks 2 demeurera pour très longtemps la meilleure simulation de foot toutes machines confondues. C'est beau, fun... et très cher.**

**GRAPHISME** 97%
Merveilleux. Les sprites sont énormes et ne se ressemblent pas. C'est peu commun.

**ANIMATION** 95%
Splendide, mis à part des ralentissements heureusement très rares.

**SON** 96%
L'ambiance sonore est si démentielle qu'on se croirait sur le terrain.

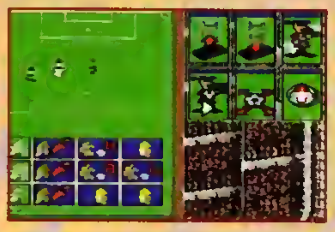
**JOUABILITE** 99%
Excellente. Les joueurs répondent au doigt et à l'œil.

90 85 80 75 70 65 60 55 50

# WORLD CUP USA 94

## Super Nintendo

Il y a les jeux qui font l'unanimité... et il y a les autres. World Cup USA 94 fait partie de ceux-là. Autant haï (par Wolfen, Elwood, Matt) qu'adoré (par Stef, Milouse, Wonder), le jeu officiel de la coupe du Monde sème la tempête à la rédac. Points de vue.



### LABYRINTHOPTION

Autant la maîtrise du jeu sur le terrain est bonne, autant se repérer dans les menus est difficile tant la profusion d'icônes est grande ! Mais une fois compris, ils permettent de choisir ses stratégies et ses joueurs en fonction de leurs caractéristiques, de créer des tactiques, et même des combinaisons pour placer des attaques fulgurantes.

Parmi la foultitude de jeux de foot qui doivent sortir cette année, nous n'attendions rien de particulier de cette version dite « officielle du Mondial ». D'autant plus que l'expérience nous a montré bien souvent que les éditeurs achètent parfois des licences pour s'assurer les ventes de daubes sans nom. US Gold, spécialiste du fait, se rattrape, sur ce coup-là...

### TA MÈRE ELWOOD !

WC 94 affiche son style dès les premières secondes de jeu : prise en main aisée, possibilité de construire un minimum le match et/ou de pratiquer un jeu rapide à une touche de

## L'avis d'Elwood, footballeur en herbe

**Non, World Cup (qui porte d'ailleurs des initiales particulièrement adaptées : WC, ça lui va bien) est loin d'être un bon jeu, et j'irai même jusqu'à dire que c'est une grosse daube ! La vue aérienne du terrain même si elle apporte un peu de clarté, est tout à fait inappropriée à une simulation de football réaliste. La taille des joueurs quant à elle nous laisse réellement l'impression de diriger une bande de cafards sur une toile cirée vert pré (d'ailleurs pour ce soft, il est prévu un adaptateur loupe à fixer sur l'écran de télé !). Et, ô sommet de l'horreur ! la rapidité des déplacements rend les matchs irréalistes et inintéressants. Alors seuls les fans de l'Amiga et de Kick Off, risquent de trouver un semblant de bonheur dans cette pseudo- simulation de pseudo-foot.**

**Bref, en un mot comme en mille, World Cup et tous ceux qui lui ressemblent, ne sont pas des jeux qui siéent à nos fières consoles et à plus forte raison à nous, joueurs. Sans rancune Milouse !**

Une option « faute professionnelle » permet des tacles assassins. Pas très moral pour une version officielle...

# WORLD CUP USA 94

## LA DURE COMPLAINTE DU TERRAIN DE FOOT

Ah ! le terrain de foot... Cette surface lisse et plane, dans son infinie grandeur, l'âme piétinée par d'humbles créatures infiniment bornées à courir derrière l'objet d'une si imparfaite rondeur, contrasté de couleurs symbolisant le chaos du cosmos, qui se mêlent à mesure qu'on tente de les maîtriser par de vains coups de pied dans la rage et le désespoir...
Le terrain, couleur émeraude, planté de ces deux cages que d'habiles cerbères protègent de l'objet de la mascarade.
Le terrain et sa couronne de dévoués, braillant dans l'espoir de voir leurs semblables plongés dans le désespoir de la défaite...
Mais foutez-lui donc la paix à cette pelouse !

| | |
|---|---|
| éditeur | US GOLD |
| genre | FOOT |
| joueur(s) | 1 OU 2 |
| sauvegarde | OUI |
| continue | NON |
| difficulté | MOYENNE |
| durée de vie | MOYENNE |
| prix | A B C D E F |

PLAYER FUN 89%

87

## en résumé

**Un jeu qui mérite de faire son trou grâce à sa facilité de maniement et à la richesse de ses options. Mais attention, la rédaction est partagée...**

balle (c'est si rare). Bref on prend du plaisir. Seule la réalisation, bonne mais pas spectaculaire, pourra rebuter quelques joueurs. Ici tout est fait, sur le terrain, dans la simplicité.
Pourtant WC 94 révèle des options riches et originales. Bien sûr, les tactiques et les paramétrages habituels sont au rendez-vous. Mais on peut aussi, en vrac, régler le comportement des joueurs lors des réceptions, le « coefficient glue » de la balle (elle colle plus ou moins au pied du joueur), appeler un ralenti à tout moment... On a surtout la possibilité de préprogrammer des combinaisons de jeu utilisables. Du jamais vu !
Je commencais à désespérer des simus de foot sur cette console ! Toutes celles que j'avais eues entre les mains étaient soit quasiment injouables (Kick Off and Co) soit trop « bourrin ». Avec WC 94, mon bonheur est total. N'en déplaise à certains, voici mon foot préféré sur la SNES.

**Milouse,**
a le dernier mot.

**GRAPHISME** 70%
Vue aérienne = petits sprites. On aime ou on n'aime pas.

**ANIMATION** 88%
Scrolling impeccable. Seuls les p'tits fouineurs ont trouvé des ralentissements...

**SON** 75%
Rien de transcendant. Les bruits des spectateurs sont un peu répétitifs.

**JOUABILITÉ** 90%
Au top. On arrive rapidement à de bons enchaînements de passes et de tirs.

## MEGADRIVE
# World Cup USA 94

prix A B C D E F — 80 %

| | |
|---|---|
| éditeur | US GOLD |
| genre | BABALLE |
| nombre de joueurs | 1 A 4 |
| sauvegarde | CODES |
| continue | NON |

Ressemblant fortement à la version Super Nintendo, l'adaptation Megadrive de WC 94 s'en distingue par quelques points. Commençons par les défauts. Le jeu est légèrement moins jouable que sur la Super Nintendo. En effet, parfois la sélection automatique du joueur ne s'effectue pas correctement, et on se retrouve obligé d'appuyer sur un bouton pour sélectionner le bon, ce qui complique sérieusement les choses. Moins important, il manque également tout l'aspect « combinaisons de jeu ». Au rayon des qualités, la possibilité de jouer à quatre apporte un plus indéniable. Ça permet de varier un peu les plaisirs et d'occuper une soirée entre copains. Avantage non négligeable : le jeu gère aussi bien l'adaptateur de Sega que le Four Way Play d'Electronic Arts. À deux, vous aurez la joie de pouvoir jouer dans la même équipe que votre pote contre la console. Par ailleurs, un radar est disponible, ce qui permet en théorie de situer ses joueurs plus facilement. Dans la pratique, on n'a pas assez de ses deux yeux pour surveiller ce fameux radar ! Un système de mots de passe d'une longueur carrément cosmique permet de récupérer une partie en cours du Mondial. Les goals de la Megadrive sont moins bons que sur SN, et là aidez-moi car je ne sais pas si je dois classer cela dans les qualités ou les défauts... Pour le reste, comme sur Super Nintendo, ce jeu saura aussi bien plaire à certains (genre : moi) que déplaire souverainement à d'autres.

**Milouse**

## GAME GEAR
# World Cup USA 94

prix A B C D E F — 80 %

| | |
|---|---|
| éditeur | US GOLD |
| genre | FOOT |
| nombre de joueurs | 1 |
| sauvegarde | NON |
| continue | NON |

Pas transcendant mais sympa, World Cup 94 a bénéficié surtout de l'indigence des jeux consacrés au ballon rond sur Game Gear. Le jeu reste à peu près équivalent à la version Megadrive, et la taille réduite de l'écran ne nuit pas trop à la jouabilité. Les footballeurs vont vite (ce qui occasionne quelques ralentissements qu'on pardonne à une 8 bits), le jeu d'équipe est essentiellement basé sur les passes. En cours de partie, vous avez la possibilité de changer la tactique de votre équipe et mettre en branle des combinaisons de jeux créées avant le match.

**Elwood**

## MASTER SYSTEM
# World Cup USA 94

prix A B C D E F — 75 %

| | |
|---|---|
| éditeur | US GOLD |
| genre | FOOT |
| nombre de joueurs | 1 |
| sauvegarde | NON |
| continue | NON |

Non, les 8 bits ne sont pas totalement absentes du déferlement de jeux de football de ce mois de juin ! Pour preuve, l'éditeur US Gold s'est fendu d'une version de World Cup pour la « vieille » Sega. Assez complète au niveau des options, cette version est très proche de celle sur Game Gear. Au niveau des graphismes, c'est absolument la même chose, la seule différence se situe dans la taille de l'écran. Dans l'absolu, le jeu n'est pas ce qu'on appellerait un top, mais il reste cependant assez fun à jouer. Alors, si vous possédez une Master, pourquoi pas ?

**Elwood**

# LUDOTHÈQUE FOOTBALLISTIQUE !

Les tests présentés dans les pages précédentes, concernent des jeux sortis à l'occasion de la coupe du Monde de football. Mais il en existe d'autres, plus ou moins anciens dont nous vous rappelons l'existence... parfois assez inutile !

## SUPER KICK OFF

**Super Nintendo, Megadrive, Master System et Game Gear**

Un vieux de la vieille qui plaît à certains joueurs (surtout à ceux venus de la micro-informatique), mais qui ne nous a jamais éclatés sur console.

Super Kick Off

Super Kick Off

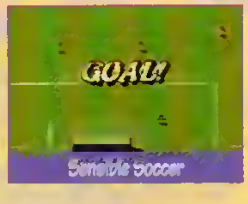
## SENSIBLE SOCCER

**Megadrive, Super Nintendo et Master System**

Assez marrant à deux, ce soft dans la lignée de Kick

Sensible Soccer

Sensible Soccer



Sensible Soccer

Off, est très laid. Il ne fait pas figure de référence, malgré une prise en main rapide.

## SUPER SOCCER

**Super Nintendo**

Cette simulation de football est l'un des tout premiers jeux sortis sur Super Nintendo. Utilisant le mode 7 à la perfection, il regorge de trésors inesti-

Super Soccer

mables comme les nombreuses actions envisageables, un aspect tactique assez important et, surtout, un plaisir de jeu à deux carrément gigantesque. Un peu confus du fait de ses graphismes en 3D.

Super Soccer

## VIRTUAL SOCCER

**Super Nintendo**

Testé dans le numéro précédent de *Player One*, ce jeu axé arcade souffre de quelques défauts notables, comme une animation légèrement saccadée et

Virtual Soccer

surtout un manque de clarté évident. Par contre, si vous aimez les jeux speedés, basés essentiellement sur les passes, vous aurez peut-être la chance d'y trouver votre bonheur !

## ULTIMATE SOCCER

**Megadrive**

Le gros avantage de ce jeu, c'est la possibilité de jouer à huit en même temps. À part ça, il est sympa à plusieurs mais on n'atteint pas franchement l'extase en solo, notamment à cause de la jouabilité vraiment moyenne.

Ultimate Soccer

## ÉRIC CANTONA

**Super Nintendo**

Le second jeu utilisant le mode 7 de la Super Nintendo est un très bon soft !

Eric Cantona

Avec une vue hyper classe, assez réaliste et surtout très bien pensée, il satisfera plus d'un joueur, fan de Canto ou non !

FIFA Soccer

## FIFA SOCCER

**Megadrive**

Pour son tout premier essai en matière de football, l'éditeur Electronic Arts a frappé un grand coup en novembre 93. Grosses ventes et gros succès critique pour ce hit !

Player Manager

## KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER

**Super Nintendo**

Pour ceux préférant la gestion d'une équipe, ce jeu est prédestiné. Entraînement, tactiques, composition de l'équipe, finances... vous êtes administrateur !

# LE COMPARATIF

Incontestablement, FIFA Soccer est le coup de cœur de la rédaction. Mais est-ce une raison pour négliger les qualités de ses concurrents ? Ne reculant devant aucun sacrifice, Elwood et Lib ont méticuleusement (et impitoyablement) disséqué tous les jeux Megadrive et Super Nintendo du marché afin de vous offrir un comparatif exhaustif.

Pourquoi un tel comparatif ? Parce que l'expérience montre que les avis sur les simulations de football sont souvent très partagés : en fonction de l'importance que vous accordez à un facteur donné, vous pouvez préférer tel ou tel autre jeu. Alors, nous nous sommes attelés à notre planche de travail pour vous pondre un comparatif tenant compte de tous les facteurs déterminants.

Pour cela, nous avons donc décomposé un certain nombre de critères sur lesquels nous nous basons pour juger de la qualité d'une cartouche de foot. Pour chacun de ces caractères techniques, un top des trois meilleurs softs a été établi.

À vous de juger maintenant ce qui est le plus important pour vous contenter...

Éric Cantona (SN). Meilleure animation.

## I- VUE DU TERRAIN

Difficile d'établir un top incontestable de la vue la plus efficace, tant les avis divergent (cf. encadré). En revanche, il est toujours possible d'élaborer un classement de la vue la plus esthétique et du plus beau graphisme.

**1 - Éric Cantona (Super Nintendo)**
**Le mode 7 très bien géré fournit une vue du terrain très claire. Et en plus c'est beau...**

Éric Cantona (SN). Meilleure vue.

**2 - Super Soccer (Super Nintendo)**
**3 - FIFA Soccer (Super Nintendo et Megadrive)**

## II- ANIMATION

Paramètre classique, l'animation n'en est pas moins une condition essentielle qui peut rendre un jeu agréable ou au contraire imbuvable. Au chapitre des griefs, on peut noter les ralentissements et les scrollings saccadés. Cela étant, rares sont les simulations de foot souffrant d'un défaut à ce niveau.

**1 - Éric Cantona (Super Nintendo)**
**Au même titre que la vue du terrain, l'animation générale est très bien gérée et en plus c'est b... tais-toi Éric !**
**2 - Sensible Soccer (Super Nintendo et Megadrive)**
**3 - FIFA Soccer (Super Nintendo)**

## III- PRISE EN MAIN

Rentre-t-on dans le jeu en deux minutes ? Ou faut-il galérer pendant des heures avant de réusssir à effectuer une action digne de ce nom ? Les trois jeux les plus « immédiats » du marché sont :

Éric Cantona (SN). Meilleure prise en main.

**1- Éric Cantona (Super Nintendo)**
**Canto l'emporte d'une courte tête à cause de la jungle d'options de World Cup et de sa vitesse « raisonnable ».**
**2- World Cup (Super Nintendo et Megadrive)**
**3- Sensible Soccer (Super Nintendo et Megadrive)**

## IV- JOUABILITÉ

Le plus important parmi les critères à prendre en compte est celui-ci. Clarté de la vue, souplesse de l'animation, gestion du paddle, manière dont la console gère les autres joueurs forment quelques-unes des composantes majeures de la jouabilité.

## VUE : LA GRANDE CONTROVERSE

**Visualisation aérienne « à la Kick Off », en 3D isométrique « à la FIFA » ou en 3D mode 7 « à la Super Soccer », laquelle préférer ? Les avis à ce sujet divergent du tout au tout. Disons que deux grands mouvements peuvent être isolés. L'école Kick Off (surtout des joueurs ayant débuté sur micro) souligne que la vue aérienne permet une bonne visualisation du terrain et une animation rapide. Inconvénient : les joueurs sont minuscules et le spectacle y perd beaucoup. L'école FIFA craque, elle, pour la vue en 3D, sa beauté (ici, un joueur ne ressemble pas à un point blanc), son réalisme et le spectacle qu'elle génère. À part quelques exceptions (n'est-ce pas Milouse ?), la rédac de *Player* se range majoritairement dans la seconde catégorie.**

FIFA Soccer (MD). Meilleure jouabilité.

Classement pour la meilleure jouabilité :
**1 - FIFA Soccer (Megadrive)**
**Absolument irréprochable, cette cartouche demande un petit temps d'adaptation mais ensuite ça va tout seul !**
**2 - FIFA Soccer (Super Nintendo)**
**3 - Ultimate Soccer (Megadrive)**

## V- SON

Le son a pour seul et unique but d'apporter à un match une ambiance réaliste et autant que possible grisante. Ça peut paraître négligeable, mais en fait c'est hyper important. On apprécie d'autant plus un jeu lorsque sa bande-son originale nous plonge dans l'enfer d'un stade survolté.
Classement pour le son :
**1 - FIFA Soccer (Megadrive)**

FIFA Soccer (MD). Meilleur son.

équipe, et le match lui-même qui fait appel à votre « instinct » de joueur pour que soient exécutées les bonnes passes au bon moment. Classement pour la tactique :
**1 - World Cup 94 (Super Nintendo)**
**Le top niveau options d'avant match ! On peut même créer des tactiques, les sauvegarder et les déclencher au cours d'une partie.**
**2 - FIFA Soccer (Super Nintendo)**
**3 - FIFA Soccer (Megadrive)**

World Cup (SN). Meilleure tactique.

**Des bruits de foule qui vous stimulent à fond et une musique entraînante : deux conditions essentielles pour ne pas couper le son !**
**2 - FIFA Soccer (Super Nintendo)**
**3 - Éric Cantona (Super Nintendo)**

## VI- TACTIQUE

La tactique se retrouve dans un jeu sous deux formes : les options avant un match qui vous offrent la possibilité de créer des stratégies au sein de votre

FIFA (SN). Meilleur ralenti.

## VII- RALENTI

Que dire sur cette option si ce n'est qu'elle tient plus du gadget que de l'option vitale. Elle a pour seul objectif d'apporter un attrait esthétique à un jeu. Cela dit, un jeu qui n'offre pas cette possibilité n'est pas pour autant mauvais... et inversement.
Classement pour le ralenti :
**1 - FIFA Soccer (Super Nintendo)**
**L'avantage du ralenti de ce jeu est qu'il vous offre une caméra inversée... qui change la vue et vous permet de mieux profiter de votre action.**
**2/3 - Tous les autres jeux qui proposent ce mode.**

Ultimate Soccer (MD). Plus grand nombre de joueurs.

## VIII- NOMBRE DE JOUEURS

Avec l'apparition des quadrupleurs Sega, Nintendo et Electronic Arts, la mode des simulations sportives jouables à plusieurs est apparue. Le foot n'y échappe pas et, pour l'instant, la barre a été placée très haut. Malheureusement trop de joueurs humains sur le terrain rend la jouabilité brouillon.
Classement pour le nombre de joueurs :
**1 - Ultimate Soccer (Megadrive)**
**Huit joueurs d'un seul coup, c'est le record à battre et ça risque de ne pas être évident. Notez qu'il faut quand même utiliser deux adaptateurs Sega... logique !**
**2 - FIFA Soccer (Super Nintendo)**
**3 - FIFA Soccer (Megadrive)**

## IX- NOMBRE D'ÉQUIPES

Ce facteur n'est pas franchement le plus important, mais il est tout de même agréable d'avoir un large éventail d'équipes à sa disposition. Par contre, retrouver les vrais noms des joueurs est beaucoup plus intéressant. Mais c'est rare ! Classement pour le nombre d'équipes :
**1 - Éric Cantona (Super Nintendo)**
**Vous avez le choix entre 64 équipes avec même des noms de véritables joueurs. C'est à mon avis suffisant pour que vous**

Éric Cantona (SN). Plus grand nombre d'équipes.

**trouviez votre bonheur !**
**2 - Sensible Soccer (Super Nintendo et Megadrive)**

### X- CONDUITE DE BALLE

La conduite de balle est un élément essentiel du plaisir de jeu. Interviennent dans ce critère : le fait que la balle colle ou non au pied du joueur, les effets qu'on peut lui donner et la variété des actions qu'il est possible d'effectuer (têtes, amortis...).
Classement pour la conduite de balle :
**1 - FIFA Soccer (Super Nintendo et Megadrive)**
**On fait ce qu'on veut de la balle. Elle reste fermement collée au pied et répond au doigt et à l'œil. Docile la bébête !**
**2 - Éric Cantona (Super Nintendo)**
**3 - Ultimate Soccer (Megadrive)**

FIFA Soccer (SN/MD). Meilleurs gestes offensifs.

### XI- GESTES OFFENSIFS

Les jeux proposant un vaste panel d'actions offensives comptent parmi les meilleurs. Dribbles, têtes, têtes plongeantes, retournés, shoots, effets sur la balle, reprises de volée... sont les principales. Tous ces gestes réalistes ne peuvent être envisagés que dans le cadre d'un jeu où les sprites sont assez gros. Classement pour les gestes offensifs :
**1 - FIFA Soccer (Super Nintendo et Megadrive)**
**On ne manque pas de solutions pour marquer un maximum de buts car tous les coups du foot sont présents et en plus très impressionnants !**

FIFA Soccer (SN/MD). Meilleurs gestes offensifs.

**2 - Éric Cantona (Super Nintendo)**
**3 - Super Soccer (Super Nintendo)**

### XII- GESTES DÉFENSIFS

Très liés au critère précédent, les gestes défensifs sont eux aussi un gage de réalisme et d'intérêt non négligeable. Depuis le tacle, en passant par les croche-pattes et les retenues de maillot, ces gestes sont les plus dangereux car ils peuvent entraîner les foudres dévastatrices de l'arbitre : le carton rouge !
Classement pour les gestes défensifs :
**1 - FIFA Soccer (Super Nintendo et Megadrive)**
**Ce jeu étant le meilleur au niveau des gestes offensifs, il est donc normal qu'il le soit aussi pour les gestes défensifs. Une bonne défense c'est 50% du match acquis !**
**2 - Cantona (Super Nintendo)**
**3 - Super Soccer (Super Nintendo)**

### XIII- APTITUDES DU GARDIEN

Le gardien de but est le joueur clé de votre équipe. C'est lui qui, en dernier ressort, peut stopper une attaque adverse. Dans tous les jeux, on peut soit le diriger, soit laisser cette tâche à l'ordinateur. En automatique, il peut être bon, par contre si vous en prenez la charge, ça risque d'être plus corsé !
Classement pour les aptitudes du gardien :
**1 - FIFA Soccer (Super Nintendo et Megadrive)**
**Le goal virevolte souplement d'un côté à l'autre de sa cage de but en essayant d'arrêter un maximum de tirs. Que demander de plus ? Qu'il arrête les joueurs adverses à coup de batte de baseball !**
**2 - Ultimate Soccer (Megadrive)**
**3 - World Cup (Super Nintendo et Megadrive)**

FIFA Soccer (SN/MD). Meilleure conduite de balle.

## LA BALLE, ELLE DOIT COLLER !

Il y a quelques jeux de foot dans lesquels la balle ne reste pas scotchée au joueur qui dribble. Il faut en permanence l'envoyer devant, courir, shooter à nouveau, etc. À *Player*, on déteste unanimement cette déplorable habitude née avec l'antique Kick Off ! Est-ce qu'un joueur de foot laisserait traîner son ballon cinq mètres devant lui lorsqu'il s'arrête ? Non, c'est une ineptie et pourtant ça existe !

## LE FOOT A LA PLAGE

Les simulations de football sont assez bien représentées sur portables. Malheureusement, force est de constater que ce type de console n'est pas le support idéal pour un tel genre. La jouabilité souffre énormément de la taille de l'écran et les graphismes souvent très pauvres, rendent les matchs carrément fouillis. Mis à part World Cup USA 94 sur Game Gear qui tire honorablement son épingle du jeu (mais sans faire de miracle pour autant), la ludothèque offerte sur Gameboy ou Game Gear nous a semblé trop peu intéressante pour que nous nous attardions sur elle.

FIFA Soccer (SN/MD). Meilleur gardien.

# TABLEAU RÉCAPITULATIF

**Pour ne pas trop dérouter vos petits cerveaux embrumés, on a listé dans un tableau tous les jeux et critères en leur attribuant un certain nombre d'étoiles par catégorie. Vous aurez ainsi un aperçu global des jeux à posséder et de ceux à éviter !**

| EXCELLENT : **** BON : *** MOYEN : ** MAUVAIS : * | WORLD CUP US GOLD SN/MD | FIFA SOCCER ELECTRONIC ARTS SN | FIFA SOCCER ELECTRONIC ARTS MD | VIRTUAL SOCCER HUDSON SOFT SN | SENSIBLE SOCCER SONY SN/MD | ULTIMATE SOCCER SEGA MD | ÉRIC CANTONA LUDI GAMES SN | SUPER SOCCER NINTENDO SN |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| VUE | ** | *** | *** | *** | * | ** | **** | *** |
| ANIMATION | ** | ** | ** | ** | *** | ** | **** | **** |
| JOUABILITÉ | ** | *** | *** | ** | ** | ** | ** | *** |
| SON | SN ** MD * | **** | *** | ** | ** | * | ** | *** |
| TACTIQUE | SN **** MD *** | **** | **** | ** | ** | *** | ** | ** |
| RALENTI | OUI | OUI | OUI | NON | NON | OUI | OUI | NON |
| NOMBRE DE JOUEURS | 1 ou 2 (SN) 1 à 4 (MD) | 1 à 5 | 1 à 4 | 1 à 2 | 1 à 2 | 1 à 8 | 1 à 2 | 1 à 2 |
| NOMBRE D'EQUIPES | 24 | 30 | 48 | 24 | 40 | 64 | 64 | 16 |
| CONDUITE DE BALLE | ** | *** | *** | ** | ** | *** | *** | ** |
| GESTES OFFENSIFS | * | **** | **** | ** | * | ** | ** | *** |
| GESTES DÉFENSIFS | * | **** | **** | * | * | * | ** | *** |
| APTITUDES DU GARDIEN | SN ** MD * | *** | *** | * | * | * | * | * |

# PSG CHAMPION... DU JEU ?

Après une brillante saison, le Paris-Saint-Germain est devenu champion de France de football. Acclaim, qui avait bien senti le vent venir, a même sorti un jeu intitulé « PSG Champion ». Alors, les joueurs parisiens sont-ils accro aux jeux vidéo ? Pour y répondre, nous nous sommes rendus au camp des Loges, à Saint-Germain-en-Laye, sur leur lieu d'entraînement...

Face à l'indomptable « Mister George », même les défenseurs du PSG sont au tapis (sans jeu de mot).

**BERNARD LAMA**
*Gardien de but*
« Je ne joue pas du tout. Ça m'est égal qu'un jeu avec le PSG sorte. Je ne suis pas contre mais bon... »

**FRANCIS LLACER**
*Défenseur*
« J'ai une Megadrive et un Mega CD. C'est ma femme qui achète les jeux. J'ai commencé à jouer avec Sonic, maintenant, je suis passé à Aladdin. Je joue souvent après un match. Comme je n'arrive pas à dormir, je branche la console. »

**JEAN-LUC SASSUS**
*Défenseur*
« Je ne suis pas contre les jeux vidéo, mais c'est très mauvais pour les sportifs de haut niveau ! Ça fait monter l'adrénaline, perdre de l'influx nerveux et ça fatigue les yeux. J'adore les simulations de courses de voiture mais il est fortement déconseillé d'y jouer avant un match ! »

**LAURENT FOURNIER**
*Défenseur*
« J'ai une NES chez moi et je joue avec mon fils. J'adore Mario et les jeux de golf. »

**VINCENT COBOS**
*Défenseur*
« J'ai arrêté de jouer il y a une bonne dizaine d'années. Quand j'étais gamin, mes parents habitaient juste au-dessus d'une salle de jeu. Et dès que j'avais dix minutes, j'allais faire une partie de Space Invaders ! C'est l'un des seuls jeux que j'ai pratiqués. Je n'ai pas de console chez moi. Je préfère rester avec ma petite femme et mon fils. »

À l'entraînement comme dans les matchs, David Ginola et Bernard Lama montrent leurs talents devant un public émerveillé.

**RICARDO**
*Défenseur*
« Je joue rarement. Mon garçon possède toutes les consoles, moi je préfère le ballon ! »

**ALAIN ROCHE**
*Défenseur*
« Je ne joue jamais. Nintendo m'a offert une console mais vraiment ça ne m'attire pas. »

**ANTOINE KOMBOUARE**
*Défenseur*
« Je suis contre, n'empêche que mes enfants ont toutes les consoles ! Ils jouent souvent avec leurs copains. Je ne peux pas vous dire à quels jeux car je n'aime pas les voir avec une console. »

**PAUL LE GUEN**
*Milieu de terrain*
« Je n'y ai jamais joué ! Les jeux vidéo ne me branchent pas du tout. »

**VINCENT GUERIN**
*Milieu de terrain*
« J'y ai joué quand j'étais plus jeune mais aujourd'hui je n'ai plus vraiment le temps. Je possède une vieille Nintendo, la NES, sur laquelle j'ai joué à des jeux de volley, de foot et aux Mario. Les jeux vidéo, je trouve ça bien surtout quand on peut s'y mettre à plusieurs. »

**VALDO**
*Milieu de terrain*
« J'adore jouer avec mes enfants. Ils ont des consoles Sega et Nintendo et plein de jeux comme Astérix, Sonic, Mario... »

**XAVIER GRAVELAINE**
*Attaquant*
« J'ai abandonné l'an dernier avec la naissance de mon fils. Mais lorsque j'étais dans l'équipe de Caen, j'ai souvent joué à PGA Golf sur Megadrive. C'est un jeu très sympa et distrayant. »

**DAVID GINOLA**
*Attaquant*
« Je n'y joue plus. On a visité l'an dernier l'usine Nintendo et ils nous ont donné une console. Au début, c'est génial, on n'arrête pas de jouer mais ça finit vite par devenir lassant. Le jeu PSG Champion ? C'est celui avec ma photo. Ça s'est arrangé, mais, au départ, il y a eu beaucoup de polémiques autour de l'utilisation de mon image. »

**RAI**
*Attaquant*
« J'apprécie les jeux vidéo. Mario surtout, les épisodes 1, 2 et 3. Pour l'instant, je n'ai fini que le premier. Je joue avec mes enfants qui, maintenant, sont devenus plus forts que moi ! Avec Valdo, on a essayé un jeu de foot. C'est lui qui a gagné ! Normal, lui, il connaissait le jeu, c'était le sien ! »

**GEORGE WEAN**
*Attaquant*
« C'est surtout mon fils qui aime ça. Il est beaucoup plus fort que moi. Mais j'adore les jeux de baston. Le seul problème, c'est que je n'y comprends rien et que je m'emmêle toujours dans les boutons ! À NBA Jam, mon fils me bat à tous les coups. Pourtant, je prends les Bulls... mais comme il en fait autant ! »

## CONCLUSION

Cette rapide enquête prouve bien que le footballeur sait shooter mais pas forcément manier un paddle (le contraire existe aussi en la personne de notre brave Iggy) ! Sur toute l'équipe du PSG, pas un joueur accro (à part le cas Llacer), ni un lecteur de *Player One* (ni des autres titres d'ailleurs). Le pire : ils n'étaient que cinq ou six à connaître l'existence du jeu PSG Champion. Bon les mecs, vous pouvez retourner courir après le ballon. À la rédac, on a une partie de FIFA à finir !

# JOËL QUINIOU : UN FRANÇAIS AUX STATES !

Contrairement à une rumeur lancée par JPP (que seul Iggy a crue, le naïf !), nous confirmons que l'équipe de France ne participera pas au Mondial américain (oui, je sais Djipippi, c'est affreux, affreux, affreux !). Cocorico, il y aura tout de même un Français sur les pelouses en la personne de l'arbitre Joël Quiniou. L'homme en noir est venu nous rendre une petite visite, a testé des jeux et ne nous a pas mis de cartons !

*P.O. : « Alors, heureux d'incarner le football français aux States ?*

**Joël Quiniou :** Ce serait présomptueux de le formuler ainsi ! C'est un honneur de représenter mes collègues arbitres et c'est tout.

*— Quels sont les consignes données aux arbitres pour la World Cup ?*

— Nous devrons sanctionner de façon impitoyable (par un carton rouge) tous les tacles par derrière. Nous serons aussi très sévères pour les simulations de penaltys ou de blessures. L'objectif est d'arriver à 60 minutes de temps de jeu effectif et qu'il y ait davantage de buts. On veut une coupe du Monde spectaculaire. Donc, en cas de doutes pour les hors-jeux, nous ne sifflerons pas.

*— Un match de coupe du Monde est-il particulièrement difficile à arbitrer ?*

— Paradoxalement, c'est plus facile qu'un match de championnat : les joueurs nous craignent davantage et nous respectent plus.

*— Les arbitres gagnent-ils beaucoup d'argent ?*

— Non, nous sommes des amateurs (Ndlr : ils ne vivent pas de l'arbitrage et exercent tous un autre métier par ailleurs). À titre indicatif, un arbitre de première division touche 2 400 francs d'indemnités par match (un juge de touche, la moitié). On est arbitre par passion. Et les jeunes peuvent commencer dès l'âge de 14 ans en arbitrant des poussins et des matchs de football à sept. Ça apporte beaucoup de maturité.

*— Vous venez de jouer à FIFA et World Cup. Que pensez-vous de l'aspect éducatif de ces jeux ?*

— Je les trouve très intéressants car on retrouve toutes les règles du jeu : coups francs, tirs au but, hors-jeux, et les fautes sont sanctionnées. En plus, ils offrent une ouverture tactique remarquable. Il manque une option « arbitre » avec laquelle le joueur serait l'homme en noir. Son score serait fonction de sa prestation (fautes non sifflées, penaltys oubliés...).

*— Vous pensez qu'un jeu vidéo pourrait devenir un bon outil pédagogique pour les entraîneurs des jeunes footballeurs ?*

Joël a craqué pour FIFA beaucoup moins pour World Cup. Eh, Milouse, tu écoutes l'avis des professionnels ?

— Pourquoi pas ! La vidéo est un vecteur d'éducation exceptionnel. Alors, pourquoi ne pas imaginer que ces jeux servent de base à l'élaboration de tactiques que les jeunes appliqueraient ensuite chez eux... en jouant avec leur propre console ! »

## SON AVIS SUR FIFA

« On a presque l'impression de regarder un match en direct. L'animation des footballeurs est vraiment étonnante. Les gestes des joueurs sont nombreux et les arrêts des gardiens incroyables. L'arbitre me semble bon lui aussi ! »

## SON AVIS SUR WORLD CUP

« La vision de l'ensemble du terrain n'est pas excellente et la disposition tactique pas très bien perçue. En revanche, les options comme les combinaisons de coups francs sont intéressantes. Cependant, je trouve que FIFA est plus performant et plus beau graphiquement. »

Propos recueillis par Lib le Goléador.

La photo d'équipe qu'on va s'arracher au Mondial : Iggy, Joël, Alain (the big boss) et Matt. Seul manque Lib activement recherché par le FBI.

# PSG : LE JEU

Arrivé à Player dans une version trop incomplète pour qu'on puisse faire un test digne de ce nom, PSG Champion a néanmoins su retenir Elwood et Stéphane, notre maquettiste fou de foot, pendant quelques heures. Preview express en attendant un décorticage complet le mois prochain.

Malgré un tacle (bien sûr), le joueur Sénégalais trompe le gardien. Et c'est le but ! (Super Nintendo)

« PSG est magique, PSG est magique... ! » Avec de tels slogans scandés par les supporters turbulents du club parisien, un éditeur averti se devait d'acheter une licence pour utiliser ce nom déjà mythique. C'est la bonne idée qu'a eue Acclaim en faisant parainner son Champions World Class Soccer sur Super Nintendo et Megadrive, par le PSG. Première constatation de taille, PSG Champions ne propose pas, comme beaucoup d'autres jeux, des menus à rallonge qui repoussent sans cesse l'instant de l'affrontement. Ici tout est très simple et on a vite fait de choisir son équipe, histoire d'aller tâter le ballon rond ! Le terrain est représenté selon un scrolling horizontal, et, ô bonheur ! les joueurs sont assez gros pour nous laisser penser que certaines actions peuvent être impressionnantes (car visibles !). Le coup d'envoi est donné, on se jette corps et âme sur le ballon... et l'on se rend compte de la lenteur du jeu. Tant mieux, car ainsi les données d'un vrai match sont respectées. Les joueurs bougent bien, les actions sont variées et bien rendues : shoots, têtes, dribbles (un bouton leur est dédié), tacles, reprises de volées et retournés, tout y est. Visiblement, nous avons affaire à une simulation réaliste. Passons maintenant aux différences entre les versions Megadrive et Super Nintendo. La première, s'avère plus rapide et plus fun à jouer que sa consœur mais aussi très moyenne sur le plan graphique et pas trop dure. Quant à la seconde : c'est exactement l'inverse !

Cela étant, ce nouveau venu aura à batailler ferme pour trouver sa place dans le foisonnement actuel des simulations de football.

Matez un peu le geste technique de ce joueur. Du grand art fort bien rendu. (Super Nintendo)

22 équipes sont à votre disposition, mais où est donc le PSG ? Aurait-il été oublié ?

Le goal, excellent, arrête ce boulet de canon avec dextérité exceptionnelle. Quel homme ! (Megadrive)

## PLANQUEZ-VOUS ! PELÉ REVIENT

**Quand il ne parraine pas des entreprises de livraison de pizzas à domicile, Pelé commente les matchs sur Eurosport et met son nom sur des cartouches. Les temps sont durs pour les vieux footballeurs ! Surtout que la qualité « daubeuse » du premier Pelé (PO n° 40) laisse à penser que le champion n'a pas dû être très présent pendant le développement. Toujours sur Megadrive, Pelé 2 — ou « Pelé presents : World Soccer » si vous préférez — améliore des points de façade mais garde le même moteur. Ici, on craint le pire ! Enfin bon, Il devrait sortir dans le courant du mois et, s'il n'a pas de retard, on le descendr... heu, pardon, on le testera le mois prochain.**

Le Magazine N°1 des Consoles

Player one

SUR MINITEL

# JOUEZ ET GAGNEZ DES JEUX POUR VOS CONSOLES

Ce mois-ci :

# DRAGON BALL Z

## SUR SUPER NINTENDO

BANDAI

3615 : 1,27 F la minute

3615 PLAYER ONE

# Cumulez vos Crédits... vous aurez des Bonus !

| LES BONUS PLAYER | COMMENT LES OBTENIR ? | CRÉDITS |
|---|---|---|
| Passez votre petite annonce en priorité | Retournez le coupon situé dans la rubrique PA du magazine. | 325 |
| Gagnez une heure en 3614 (0,36 F au lieu de 1,27 F/min) | Créez votre BAL sur le 3615 PLAYER ONE et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées. | 560 |
| Recevez un magazine gratuit | Commandez le numéro paru de Player One ou Nintendo Player de votre choix. | 675 |
| Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré | | 680 |
| Economisez 20 % sur le prix de l'abonnement | Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales. | 770 |
| Recevez un *Player One Pocket* | Complétez le bon de commande situé dans la page Player One Pocket du magazine | 800 |
| Participez à l'émission *Player One* sur MCM | | 1280 |
| Assistez à l'émission Game 40 sur M40 avec Sam Player | | 1280 |
| Venez affronter le testeur de votre choix à la rédaction | | 1600 |

Les Bonus prendront effet un mois après réception de votre lettre.

## REGLEMENT

**Article 1**
Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines *Player One* et *Nintendo Player*, sous la souveraineté absolue du Crédit Boss.

**Article 2**
Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player et donnent droit à des Bonus Player.

**Article 3**
Seules les demandes complètes seront prises en considération, avec vos nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, le Bonus de votre choix et le nombre de Crédits Player exact.

**Article 4**
Les Crédits Player donnent droit à des Bonus, valables pour *Player One* et *Nintendo Player*.

**Article 5**
L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

**Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés du Bonus de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :**
**Crédits Player 19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex**

Retrouvez les Crédits Player dans *Player One* et *Nintendo Player*.

JUIN 1994
numéro 11
multi média
mpc
Player
La nouvelle formule de PC Player
Dragon Lore
Une nouvelle génération de jeux sur CD-Rom !
Les meilleurs jeux du mois
Power PC : votre future machine ?
Un CD-Rom gratuit
Des démos, des photos, des infos...
Tie Fighter
Star Trek Next Generation
Delta V
Dragonsphere
1942
Battle Isle 2
UFO
Across the Rhine
ainsi que 20 minutes de musiques CD !
35F

Le Magazine N°1 des Consoles

Player One AU TÉLÉPHONE

# JOUEZ AU 36 68 77 33

ET GAGNEZ DES JEUX POUR VOS CONSOLES...

Ce mois-ci :

HYPER V-BALL

1ER AU 30E : 1 JEU HYPER V-BALL + 1 CASQUETTE BEAT THE BEST

Vous avez besoin de trucs, de codes ?

Téléphonez vite au

36 70 77 33

Player One vous trouvera la solution en 48 H.

BEAT The BEST LUDI SPORT

Encore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.

## TOUS LES JEUX TESTÉS


**Super Nintendo**
Megaman X 72
Mystic Quest Legend 76
Hyper V Ball 84
Wolfenstein 3D 86

**Megadrive**
Pete Sampras 80
Marko's Magic Football 88

**Mega CD**
Dragon's Lair 90

**Game Boy**
Megaman 3 92

**Nes**
Megaman 5 94


## LES TESTS DÉCODÉS

**Nom du jeu testé**
Il est dans la couleur de la note obtenue

**Type de console**

**Séquences**
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

**Données techniques**

**Note**
de 50% à 59% = sans intérêt
de 60% à 69% = jeu moyen
de 70% à 79% = jeu correct
de 80% à 89% = bon jeu
de 90% à 98% = jeu excellent
99 % = jeu mythique !

**Introduction**
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque

**Barème de prix des jeux**
**A** moins de 150 F
**B** de 250 à 349 F
**C** de 350 à 399 F
**D** de 400 à 449 F
**E** de 450 F à 499 F
**F** plus de 500 F

**Encadré texte**
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne

**Notation détaillée**
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés

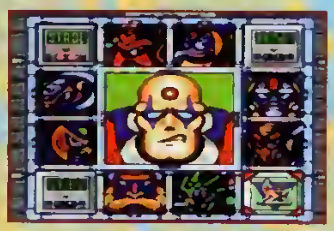
**Résumé**
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes

# MEGAMAN X

Il est là, enfin ! Après de longs mois d'attente, le Megaman Super Nintendo arrive. Un jeu d'ores et déjà mythique tels que le furent Super Probotector, F-Zero et Mario Kart. Et ce Megaman est un super jeu, un hit quoi !

Megaman aura mis du temps à squatter la Super Nintendo. Enfin, le principal est qu'il nous soit parvenu, beau et bon. Pour ceusse qui ne connaîtraient pas encore Megaman (ça peut arriver !), voici un petit résumé des épisodes précédents (sur NES et Game Boy). Megaman est un charmant petit robot conçu par un gentil professeur aux cheveux blancs. Il est programmé pour servir le monde, et ça nous fait bien plaisir quand même de voir qu'on est protégé de la sorte. Merci, Professeur. Maaaais un autre professeur (au poil noir, venu des tenèbres ténébreuses) a conçu lui d'autres robots, dans l'unique but de faire le mal. Vous l'avez deviné, le gentil professeur envoie son robot appelé Megaman affronter les robots du méchant savant. Au passage, notons que les noms des robots se terminent toujours par « man » : Electric-man, Clown-man, Iggy-man, Pac-man, Ma-man, Chat-man, Kiss-man... j'en passe et des pas mûres. Bref, voilà pour la petite histoire. Une remarque : Megaman est bleu... comme les Schtroumpfs.

Avec ce robot, vous pourrez jouer les Goldorak de service, c'est pas chouette ça ? et gratifiant en plus !

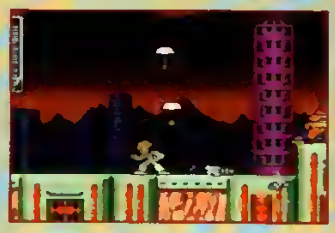


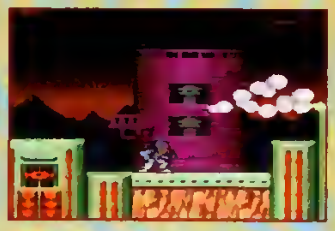
## OH ! LE ZOLI CADÔ !

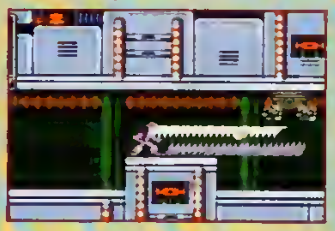
Un code pour vous rendre là où les choses sérieuses commencent. C'est le petit cadeau du mois mais bon vous en ferez ce que vous voulez, on ne vous force pas à l'utiliser non plus !

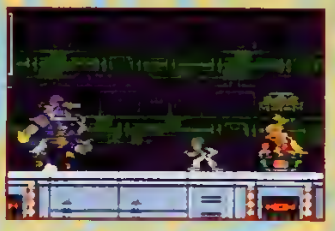
### LE PETIT CÔTÉ STRATÉGIQUE

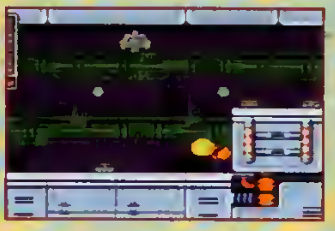
Megaman est un jeu de plate-forme assez technique. Les niveaux sont truffés de pièges, de plates-formes plus ou moins difficiles à choper mais

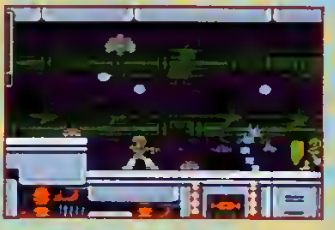










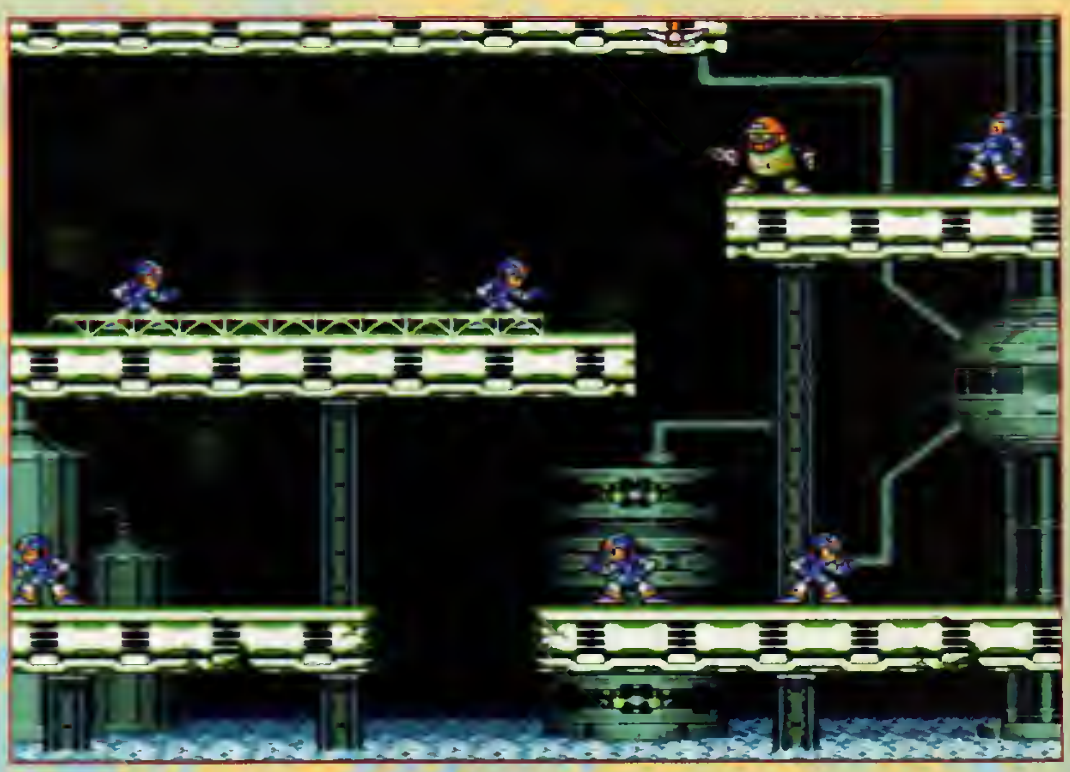


## LES INSTRUMENTS DE COMBAT

Huits armes sont à votre disposition mais pour les obtenir, il faut battre les boss. Essayez de bien les utiliser pour arriver à une efficacité maximale Dans tous les cas de figure, ça dépote un max !

# Matt le Fou appuie Stef le Flou

**Normalement, l'avis d'un second journaliste sur un test de jeu est justifié par des points de vue différents... voire contradictoires. Concernant Megaman X, cette nouvelle appréciation n'est justifiée que par le besoin d'en rajouter encore et encore sur la qualité de ce jeu. Car tout ce que dit Stef dans son papier est vrai. Et certifié par l'ensemble du staff Player. Megaman est LE jeu d'action auquel sont en droit de rêver tous les amateurs du genre. Blasts dans tous les coins, rebondissements scénaristiques (un ami vient se joindre à vous dans votre combat pour la survie de l'humanité) et ambiance prenante. Alors que la série commence — par manque de renouvellement — à s'essouffler sur consoles NES et Game Boy, cette version SN tombe à point pour nous rappeler que le petit robot de Capcom est, avec Link et Mario, l'un des plus populaires parmi les héros des softs Nintendo... et donc des jeux vidéo.**



## ZE LIVEL OF ZE LAVA

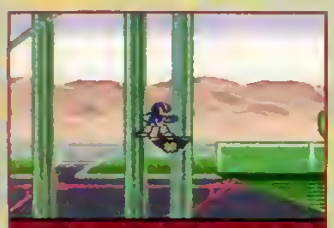
Un niveau de lave sous la glace, ça vous épate hein ? Mais je ne vous dirai pas à la fin de quel niveau on y arrive (on va pas tout vous mâcher non plus !). Sachez en tout cas qu'un cœur se planque pas très loin de ce plan. Pour avoir l'immense plaisir de le prendre, il vous faudra transformer ce niveau en glace.
Dans le même registre, d'autres stages doivent être parcourus dans un ordre établi afin de découvrir des passages secrets. Ce jeu, on y revient même après l'avoir fini (encore faut-il le finir !). Un dernier petit conseil : les monstres ne meurent jamais : ils réapparaissent systématiquement si vous revenez sur vos pas. Alors je sais, y en a que ça énerve. Et je les comprends ! Mais bon, il faut faire avec et se dire que, au final, ça ajoute à la difficulté. Simplement, vous devrez la jouer plus finement...

Les lapins ont gardé la même démarche mais sont devenus plus agressifs. Le civet est plus dur à manger aussi.

l'un des principaux intérêts de ce soft reste la possibilité de choisir son niveau au départ. Comme dans tous les Megaman, vous devrez affronter huit robots avant de rencontrer le grand méchant. Ces huit robots vous donnent l'occasion de jouer dans autant de stages. Lorsque vous écrasez un robot, piquez-lui son arme. Logiquement, vous devriez vous présenter devant le boss avec huit armes différentes (plus l'initiale). Un autre détail intéressant : chaque boss craint l'une des sept autres armes de ses congénères. En utilisant la bonne arme contre le bon boss, vous ne mettrez pas longtemps à le tuer. Mais par lequel commencer ? Telle est la question.

### LA SNIN EN PLEINE FORME

Les qualités de Megaman ne reposent pas essentiellement sur des effets spéciaux propres à la Super Nintendo. Je n'ai compté qu'une seule déformation de sprite dans tout le jeu, c'est vous dire ! Non, Megaman accroche par d'autres aspects : d'une part, par les graphismes béton, envoûtants et variés des décors et des sprites, et d'autre part par le fun du jeu. Mega-truc a la pêche, comme l'avait Super Probotector. En clair, ça



Des plates-formes qui bougent, c'est classique, mais on tombe toujours dans le panneau.

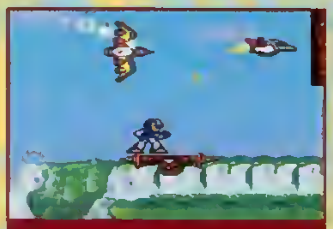
pète partout dans une débauche de couleurs à faire pâlir un tableau de Picasso (le footballeur). Incroyable mais vrai, il dispose même d'une bande-son fabuleuse : c'est la première fois que j'entends des musiques qui tiennent la route dans un jeu Capcom. On peut le marquer d'une pierre blanche !

### MEGA FAIT SON CINÉMA

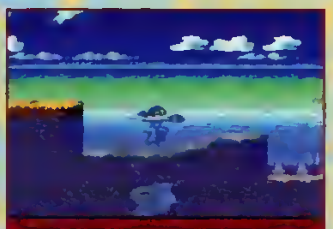
Mega-machin, au début, peut uniquement sauter, marcher et tirer avec son laser de daube (qu'il peut concentrer comme dans R-Type). Dans tous les niveaux, se trouvent planqués des cœurs qui permettent à Mega-gaga d'augmenter ses points de vie, chose essentielle pour affronter les boss beaucoup plus costauds que lui — à noter qu'en enchaînant les niveaux dans un ordre donné, certains passages deviennent accessibles. Mega-chose peut aussi s'agripper aux murs, se laisser tomber ou au contraire escalader des pentes carrément abruptes. Au cours du jeu, Mega-Iggy rencontrera un professeur qui lui donnera le pouvoir de faire des glissades et même une armure plus résistante.

Évidemment, tout ceci serait vain si le personnage ne répondait pas correctement au paddle, heureusement pour nous, tout passe comme une lettre à la poste.

Dernier point important et après je vous lâche : la difficulté. Mega-dur n'est pas un jeu conseillé aux bourrins de seconde classe, habitués des productions néo-gogoles qui foncent sans réfléchir jusqu'à ce que mort s'ensuive. Ici, nous avons affaire à un



Un des moments planants du jeu. Le vol avec les oiseaux mécaniques. Ça plane pour moi (lalalalala)...



Megaman le robot peut même aller dans l'eau sans rouiller. Ah ! ce que ne fait pas le progrès !

## Faut-il désespérer de la Super Nintendo ?

**Un unique bon jeu d'action par an, ça ne fait pas lourd. La tendance actuelle est d'adapter des softs qui viennent de la micro. Bon OK, il s'agit de bons jeux, intéressants et tout et tout, et les consoles manquent de jeux de stratégie et de rôle, de cartouches prise de tête quoi ! Mais bon, trop c'est trop, et aujourd'hui, il devient de plus en plus dur de trouver un bon jeu d'arcade sur nos machines. Si quelques-uns sortent du lot (Skyblazer par exemple), il serait quand même souhaitable que ces heureux élus soient un peu plus nombreux. Car ce ne sont pas des jeux comme Utopia ou Dune que j'attends sur ma console, mais plutôt des Final Fight, Mario Kart et autre Megaman, bref ceux qui donnent envie de jouer. Je préfère cent fois un jeu d'arcade « classique » à un soft « original », chiant . Je suis peut-être un peu exigeant, un peu limité, un peu tout ce que vous voudrez, mais, par pitié, rendez-moi mes jeux d'arcade !**

### ZE LAASTE ZONE KOU IS DUR !

Le passage est délicat. Sauter sur les plates-formes n'est déjà pas une tâche facile mais, en plus, de sales bestioles réapparaissent tout le temps pour vous frapper et vous faire tomber. Et devinez où vous précipitent les monstres ? Dans le vide, et ne comptez pas réussir à vous agripper. Ceci n'est que le début du premier niveau de la zone Sigma dans laquelle vous attendent bien d'autres pièges aalement vicieux, comme le retour du boss Boomerang (normal !) ou l'attaque de l'araignée (la vraie à huit pattes !). Ce niveau reste costaud et vous devrez en même temps vous servir du saut et des glissades pour atteindre des plates-formes très (trop ?) bien gardées.

# MEGAMAN X

Attention, ces monstres mécaniques sont salement dangereux. Courage ! vous allez y arriver.

Ouille ouille ! Vous avez intérêt à enchaîner les glissades si vous voulez vous en sortir sans dégâts.

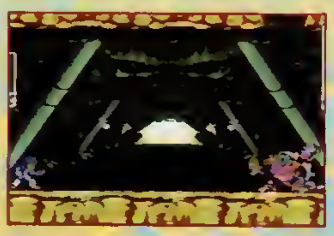
jeu où la finesse compte tout autant que l'intelligence et l'habileté. Pas besoin d'avoir un QI monstrueux pour s'en sortir. Enfin, il en faut quand même un petit minimum pour trouver certaines astuces. Sans compter que quelques passages réclament un peu d'audace et que prendre des risques s'avère souvent payant. Les parties plate-forme sont donc assez balèzes. Sans compter que les boss sont franchement vicieux. Un conseil : lorsque vous possédez plusieurs armes, évitez de perdre du temps en blastant avec la mauvaise.

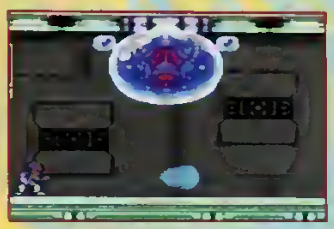
Pour conclure (ha !), Megaman est un jeu vraiment bien fichu, doté d'une réalisation irréprochable et d'un fun constant. C'est un jeu de plate-forme/tir parfait, dans lequel rien n'a été laissé au hasard.

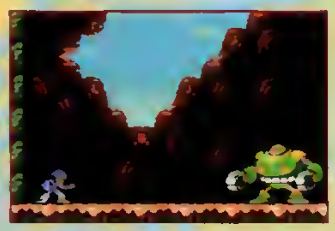
C'est la première fois que je vais terminer par cette phrase — et je vous assure que je ne suis pas payé pour faire de la pub — : Mega, y a pas mieux pour toi !

**Stef le Flou**

Sur une tour, dans les nuages. Mais pas vraiment le temps d'admirer le paysage, il y a du boulot.







## DES ENNEMIS INATTENDUS

Vous ne découvrirez pas tous ces boss en fin de niveau. Certains se trouvent placés en plein milieu de stage, et vous tomberez même sur un sournois qui se planque dans un coin pour veiller, jalousement, sur la super armure.

| | |
|---|---|
| éditeur | CAPCOM |
| genre | PLATE-FORME |
| joueur(s) | 1 |
| sauvegarde | MOT DE PASSE |
| continue | NON |
| difficulté | ASSEZ DURE |
| durée de vie | MOYENNE |
| prix | A B C D E F |

PLAYER FUN 97%

## en résumé

**Megaman sur Super Nintendo secoue la production un peu molle du moment. Bravo ! Un jeu génial qui ravira autant les habitués que les autres.**

**GRAPHISME** 95%
Les décors, autant que les sprites, sont variés et toujours soignés.

**ANIMATION** 95%
Parfaite. Des gros sprites, des scrollings fluides, bref, rien à redire.

**SON** 95%
Il est parfait ou quoi ce jeu ? Il n'a que des bonnes notes, même pour le son !

**JOUABILITE** 97%
Excellente. Les possibilités de déplacement de Megaman sont démentes.

95%

100 90 85 80 75 70 65 60 55 50

# MYSTIC QUEST LEGEND

Amateurs de jeux de rôle-aventure, guettez attentivement la venue de Mystic Quest Legend. Mais retenez votre impatience et cessez de vous étriper : il y en aura pour tout le monde.

Vous découvrirez l'un des cristaux en allant le chercher jusqu'au cœur d'un volcan en pleine activité.

Le moins que l'on puisse dire, c'est que Mystic Quest Legend a su se faire attendre. Annoncé pour avril puis retardé de deux mois, ce jeu de rôle — l'un des plus vendus au monde — se décide enfin à débarquer chez nous. Épisode hors série de la saga de Final Fantasy (mémorisez bien ce nom, on en reparlera sûrement dans un futur proche), Mystic Quest est un jeu de rôle-aventure qui risque de causer bien du souci à Zelda.

## SOS MONDE EN PÉRIL

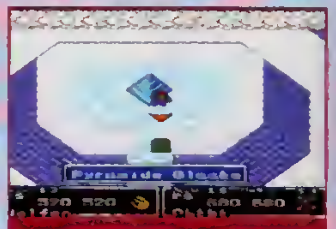
À l'instar de Mystic Quest Game Boy, les textes de la version Super NES sont intégralement en français. Le cas de figure est plutôt courant mais ce qui l'est moins, c'est la qualité de la traduction, honnête pour une fois. Vous incarnez un héros auquel échoit la lourde tâche de sauver le monde en récoltant quatre cristaux. Ce scénario franchement bateau est prétexte à un périple à travers le monde médiéval fantastique de Mystic Quest.

La tour Focale est le lieu charnière de votre quête. Vous serez amené à y passer à plusieurs reprises.

## DE L'IMPORTANCE DES DIALOGUES

Lorsque vous vous lancez dans cette quête, votre liberté de mouvements est plus que restreinte, votre progression linéaire à un point tel que ça en devient frustrant. Plusieurs étapes jalonnent votre parcours et à chacune d'elle, vous devrez accomplir une brève mission avant de pouvoir passer à la suivante. Au bout de plusieurs heures de jeu, vous disposerez alors une zone d'investigation beaucoup plus étendue, puisque vous pouvez à tout moment revenir à un site, une ville déjà visités. Peu à peu le scénario se complique sensiblement pour, finalement perdre sa linéarité. Alors un conseil, soyez très attentif

Le contexte de départ est simple : vous devez récupérer des cristaux mystiques et, au passage, sauver le monde.



Vos péripéties occasionneront d'importants bouleversements tant climatiques que géologiques...

# Le livre de soluce

**Nintendo propose, avec la cartouche, un livre contenant la solution intégrale de Mystic Quest Legend.**
**À l'instar du jeu, les textes de cette publication sont intégralement proposés en français. Cette solution a demandé un travail de titan et il faut saluer le fait qu'elle soit particulièrement bien réalisée. Toutefois, on peut se demander s'il n'est pas un peu trop tôt pour commercialiser la totale.**
**L'ayant entre les mains, aurez-vous la volonté de résister à la facilité et de vous casser la tête, ou céderez-vous à la tentation de feuilleter le bouquin dès la première galère rencontrée ?**
**Ce sera à vous d'assurer un effort minimal afin de ne pas gâcher en deux jours la durée de vie d'un jeu qui, sans cela, peut atteindre plusieurs semaines.**

Vous avez réussi à récupérer le précieux cristal dans la pyramide de Glace. Regardez le résultat !

aux informations recueillies par le héros lors de ses dialogues avec les personnages. Cela permet de s'imprégner pleinement de l'histoire, mais surtout de savoir dans quelle direction orienter ses recherches. Certains individus se joindront à vous pour un laps de temps plus ou moins long. Plus expérimentés, donc plus puissants, ils vous seront d'une aide précieuse, particulièrement à l'occasion des combats.

Durant les phases de combat, les actions de votre allié peuvent être gérées manuellement ou automatiquement.

La magie est une aide inestimable. Les animations illustrant les effets d'un sort sont... enchanteresses.

On retrouve dans ce jeu des notions spécifiques au jeu de rôle tel que le niveau d'expérience. Au fur et à mesure qu'il s'accroît, les potentiels d'attaque et de défense du perso augmentent en conséquence. Autre point capital : les combats. Lorsque vous rencontrez des monstres, un menu de quatre actions vous est proposé. Vous pouvez attaquer avec l'arme de votre choix ou avec un sort de magie, protéger l'un des deux personnages, utiliser un objet ou encore fuir. La gestion des combats est

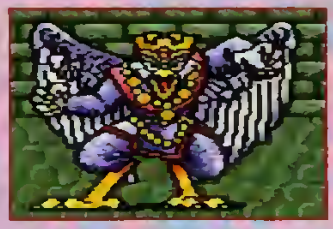
## LE MONDE EST PLAT !

Grâce à cette photo satellite, nous sommes en mesure de vous montrer la physionomie du monde Mystic Quest. Si la majeure partie de votre aventure se déroule en milieu souterrain, votre épopée cavernicole est toutefois régulièrement entrecoupée de séquences en plein air. Contrairement à la majorité des jeux de rôle, vous n'êtes pas libre de vous déplacer où bon vous semble sur la carte : votre progression s'effectue obligatoirement par tronçons, le long d'un itinéraire prédéterminé. Tant que vous n'avez pas accompli la tâche qui vous est imposée dans un secteur donné, vous ne pouvez passer au suivant. Ces zones d'investigation sont découpées en plusieurs étapes qui peuvent être par exemple une ville, un donjon voire un repaire de monstres où il vous faudra livrer une série de dix combats. Le nettoyage des monstres n'est pas indispensable, mais certaines autres peuvent receler un objet ou un livre contenant un sort essentiel.

Les discussions avec les gens occasionnent parfois des scènes où vous êtes relégué au rang de simple spectateur.

# Final Fantasy : série culte

Au pays du Soleil-Levant et chez l'Oncle Sam, la saga des Final Fantasy est un véritable mythe. À l'heure actuelle, elle ne compte pas moins de six volets qui ont au moins autant de succès là-bas que Zelda chez nous. À la rédaction, après avoir joué à l'un ou plusieurs des épisodes, nous sommes unanimes pour dire qu'il s'agit là du top du jeu de rôle. Mystic Quest Legend, connu au Japon sous le nom de Final Fantasy Mytic Quest, est un épisode hors série, plus axé grand public et initiation. En tant que fan de RPG, on ne peut que déplorer qu'il ait fallu attendre plusieurs années pour que le public de l'Hexagone ait enfin droit à un volume de cette prestigieuse saga. C'est d'autant plus dommage, que le marché français manque de jeux de ce type et que, pendant ce temps, la Megadrive prend des longueurs d'avance avec des jeux comme Landstalker ou Shining Force. Espérons donc que la commercialisation de Mystic Quest ne sera pas une exception et que nous pourrons rapidement profiter de la suite de cette fabuleuse série.



## QUÊTE BOTANIQUE

La faune de Mystic Quest est constituée d'une grande variété d'animaux et de végétaux. Chaque espèce possède une panoplie d'attaques qui lui est propre mais aussi certains points faibles. Lors de vos premiers combats, n'hésitez pas à varier vos attaques afin de découvrir ces talons d'Achille. Un peu de logique s'avère parfois très utile : par exemple, les arbres animés redoutent en particulier les attaques à coups de hache.

d'une ergonomie exemplaire et la simplicité qui la caractérise en fait vraiment un jeu d'initiation idéal. Durant votre épopée, il vous faudra également récupérer un certain nombre d'objets tous indispensables à un moment ou à un autre. Les plus utiles sont bien sûr défendus par des boss assez coriaces.
Pour faciliter encore les choses, vous pouvez effectuer des sauvegardes en

Voici l'équipement, pratiquement complet, qu'il vous faudra impérativement découvrir tôt ou tard.

n'importe quel point du jeu ; alors n'hésitez pas à abuser de cette opportunité. Les musiques qui vous accompagnent tout au long de votre aventure sont à couper le souffle et créent l'incroyable ambiance du soft.
Il ne reste plus qu'à espérer que vous vous réserverez un accueil ardent à ce jeu, incitant Nintendo à commercialiser la suite de la saga des Final Fantasy.

Wolfen,
Conquistador.

## MYSTIC QUEST LEGEND

| | |
|---|---|
| éditeur | SQUARE |
| genre | JEU DE ROLE |
| joueur(s) | 1 |
| sauvegarde | 3 FICHIERS |
| continue | OUI |
| difficulté | FACILE |
| durée de vie | MOYENNE |
| prix | A B C D E F |

PLAYER FUN 93%

## en résumé

Mystic Quest Legend, le seul Final Fantasy commercialisé en France à ce jour, constitue une excellente initiation au jeu de rôle.

**GRAPHISME** 85%
Irréprochable, si ce n'est que les personnages auraient pu être plus grands.

**ANIMATION** 90%
Malgré son rôle secondaire, l'animation est excellente.

**SON** 97%
Le son et les musiques sont l'un des atouts majeurs de Mystic Quest.

**JOUABILITÉ** 90%
La gestion de l'inventaire et des combats est très ergonomique.

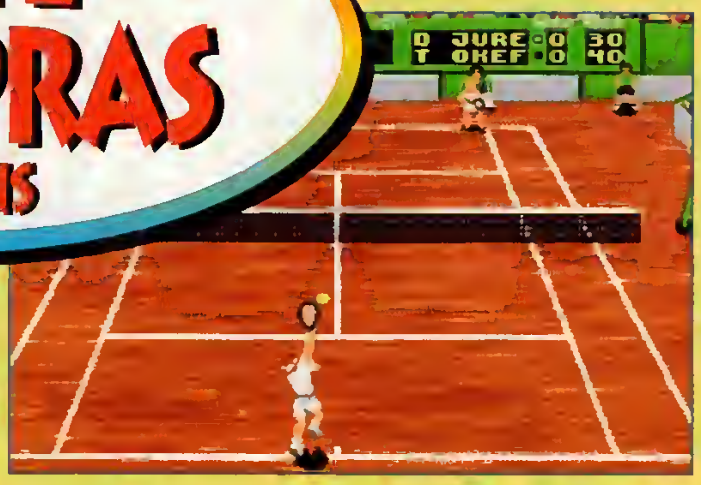
100 95 89% 85 80 75 70 65 60 55 50

# LES ALLUMÉS DE JEUX VIDÉO ONT MAINTENANT LEUR ÉMISSION À LA RADIO :

# GAME 40
# MERCREDI
# 19H00 / 20H00

Paris 105,9 FM et toutes les fréquences sur 3615 M40.

# PETE SAMPRAS TENNIS



Le mode « tournament » vous permet d'organiser une compétition entre huit joueurs. C'est fun... pardon, « amusant ».

**Vous adorez le tennis ? Et encore plus lorsque l'on peut jouer à quatre en même temps ? Alors réjouissez-vous car Pete Sampras Tennis vous réserve de bien belles surprises...**

Avouons-le, jusqu'ici, le tennis sur Megadrive, c'était pas vraiment ça. Entre une coupe Davis casse-bonbon et un Wimbledon aux rebonds surréalistes, il y avait de quoi se sentir un peu désespéré. Mais tout cela fait partie du passé puisque Codemasters nous propose un jeu de très bonne qualité agrémenté d'un mode « quatre joueurs » fort sympathique.

## JOUABLE ET TECHNIQUE

Comme dans tout jeu de tennis, on a le choix entre des matchs simples, une compétition mondiale et un mode « tournoi » qui permet de jouer à plusieurs. Une fois votre joueur sélectionné (gaucher, droitier, fort en service, au filet...), vous mesurerez vite la grande jouabilité de ce soft. La prise en main est encore facilitée par un mode « tutorial » qui vous présente le maniement des touches. Attention : Pete Sampras est simple, certes, mais pas simpliste, loin de là. Car même si vous parvenez à renvoyer la balle, encore faut-il bien la placer, et là cela se complique. Vous devrez donc apprendre à doser vos coups, estimer les risques de vos services, donner certains effets à la balle... Bref va falloir jouer encore et encore, ce n'est que petit à petit, à force de sueur, qu'on apprend à réaliser des passings meurtriers ou de somptueux amortis. Comme dans la réalité, le jeu réserve une énorme marge de progression : tant mieux puisque ce qui différencie les vraies simulations des jeux d'arcade bourrins dont on a vite fait le tour. Cet aspect technique est très présent dans le jeu de la console, qui brille, pour une fois, par son intelligence et sa variété. Trop souvent les joueurs se ressemblent et il suffit d'avoir une parade pour empocher la

« Ça c'est de la bonne cuisse, bien grosse, bien ferme, comme on aime. Pas vrai Didou ? — Mais oui Henri, allez, va faire dodo.»

« Moi quand je serai grand, je ferai ramasseur de balles. — Arrête Henri, tu te fais du mal. Allez, finis ta purée. »

Si vous êtes trop souvent au filet, vous risquez de vous faire lober et alors là mieux vaut courir très vite !

victoire. Pas ici. Chaque tennisman possède un jeu bien à lui, avec ses points faibles et ses atouts. Ainsi l'un sera très fort en service et mauvais à la volée tandis que pour un autre, ce sera l'inverse. Pour gagner, vous serez obligé de changer de tactique pendant les matchs afin d'avoir un jeu équilibré.
Mais la grande surprise, c'est que vous pourrez jouer à quatre et sans acheter d'adaptateur. « Oh ! l'aut' ! À quatre sans adaptateur, pas possib ! » Du calme Henri, je t'explique. Les gentils messieurs de chez Codemasters ont inséré l'adapteur au sein même de la cartouche ! Et à quatre c'est du délire garanti. Les doubles sont absolument brillants et ne perdent aucune des qualités des simples.

D'abord, vous envoyez une bonne patate et ensuite, vous remontez au filet pour conclure, mais méfiance...

Décidément, Henri n'a pas de chance : il vient de se blesser le genou en nouant ses lacets. Pourra-t-il finir sur une jambe ?

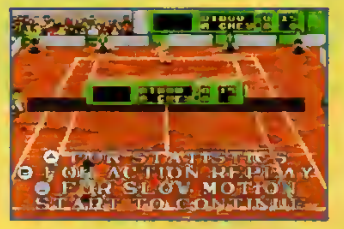
## L'avis de Chris entièrement d'accord

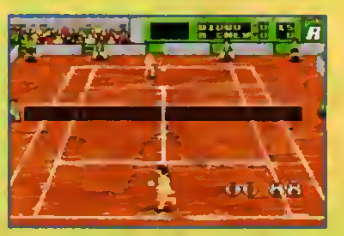
**Enfin ! ça fait plaisir. Depuis le temps qu'on attendait une simu de tennis digne de ce nom sur Megadrive. Et voilà que Pete Sampras arrive, l'air de rien, et le miracle opère. À l'instar de Jimmy Connors sur SNES, un nom célèbre a été utilisé à bon escient. Que l'habitude soit prise. Pourtant, il n'apparaît pas si compliqué de réaliser une bonne simulation. Tout tient en fait en un mot : jouabilité. Final Match Tennis, une référence en la matière sur NEC, était un des tout premiers jeux à en proposer une vraiment hors du commun. Ensuite, Super Tennis sur SNES, ou encore Jimmy Connors (quoique un peu spécial), ont fait d'autres heureux en jouant la carte de la prise en main facile et du plaisir de jeu instantané. Pete Sampras possède les mêmes qualités et le compliment n'est pas mince. Un jeu à ne pas rater.**

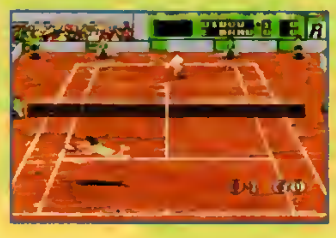
Il se peut qu'au cours d'un match un des joueurs conteste le point, mais même si c'est drôle, cela ne sert à rien.

## DIFFÉRENTES OPTIONS

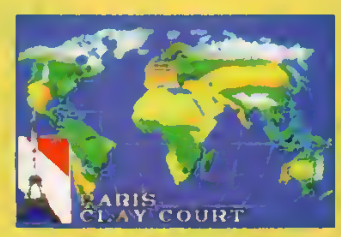
Sans être absolument indispensable le mode « tutorial » reste néanmoins très appréciable ; surtout lorsque vos potes (un tantinet lobotomisés par la musique techno) vous demandent pour la centième fois : « Dis, s'il te plaît, rappelle-moi, c'est sur quel bouton qu'on doit appuyer ? »

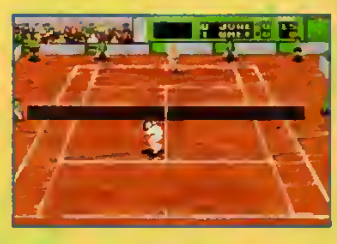






Lorsqu'on appuie sur « start » durant un match, un écran apparaît et offre une grille de statistiques (les aces, doubles fautes, premiers services...) et la possibilité de voir et revoir (à vitesse normale ou ralentie) votre dernier échange. C'est toujours sympa d'admirer un beau passing ou un smash exceptionnel.





Toutes les grandes capitales du tennis sont représentées et, suivant votre destination, vous jouerez sur divers types de terrains : gazon, terre battue et quick. Terrains qui, d'ailleurs, ne sont distincts que par leur couleur, vu que la balle réagit de la même façon sur les trois courts. Paa très logique tout ça !

Les mouvements des joueurs sont suffisamment décomposés pour nous offrir cette superbe amorce de coup droit.

## L'avis d'Henri Leconte, joueur français

Je suis désolé, au point de vue simulation, vous repasserez. Pourquoi ? Non mais vous rigolez ! Trop de paramètres importants ont été oubliés. Moi qui suis un vrai joueur, cela m'a sauté aux œils (Ndlr : « Hé Henri, un œil, des yeux ! »). Primo, impossible d'abandonner en cours de match en prétextant une bonne vieille douleur de derrière les fagots. Secundo, pas de vent, pas de pluie et aucun bruit pendant les jeux, même pas celui d'un avion. Alors comment je fais, moi, pour trouver une excuse bidon après mes trois 6/0 ! Tertio, où sont passés mes commentateurs favoris ? Vous savez, les deux comiques de Stade 2 qui m'encensent pendant tout le match même si je joue mal. C'est simplement scandaleux cette absence ! Et quatrio (non Henri, on dit « quarto ») qui c'est Pete Sampras ? Connais pas moi ce type-là, vous êtes sûr qu'il joue au tennis ? Parce que je l'ai jamais vu au tournoi de la MJC de Pouilly-sur-Yvette. Tout ça pour dire que votre jeu, il est loin du compte.

### UN PEU DE SPECTACLE

Avec un peu d'astuce et d'espièglerie (non Henri, c'est pas la vie de Candy !), vous pourrez rattrapper certaines balles en effectuant un superbe plongeon. L'opération s'effectue avec le bouton C Elle est délicate et vous devrez vous y entraîner. Mais en cas de réussite, quelle belle salve d'applaudissements bien mérités (Eh Riton, tu connais pas ça toi !...— Mais non, tu as dit « bien mérités ».).

Un fond béton, la possibilité de jouer à plusieurs, il ne manque plus qu'une bonne réalisation pour que mon bonheur soit total. Les graphismes sont agréables (mais sans plus, hein, c'est pas du génie), l'animation des joueurs et de la balle est réussie et, surtout, ce jeu est doté d'une sublime bande-son qui vous plonge directement dans le match. Applaudissements, commentaires de l'arbitre, encouragements, hurlements stressants à la Monica Séles ponctuent l'action de ce qui devrait s'imposer comme la nouvelle référence des simulations de tennis sur Megadrive. Voir enfin débouler un bon tennis sur la 16 bits de Sega à quelques semaines de Roland-Garros, franchement, là je suis ravi. « Mais moi j'ai qu'une Game Gear, d'abord ! » Henri, tu veux pas nous lâcher cinq minutes ?

Étrange de voir un homme jouer contre une femme... Mysogyne, moi ? Non, mais au tennis, ça ne se fait pas.

**El Didou,**
tiens, j'ai cru voir un gros Riton.

**Megadrive**
# PETE SAMPRAS TENNIS

| | |
|---|---|
| éditeur | CODEMASTERS |
| genre | TENNIS |
| joueur(s) | 1A4 |
| sauvegarde | MOT DE PASSE |
| continue | INFINI |
| difficulté | MOYENNE |
| durée de vie | LONGUE |
| prix | A B C D E F |

PLAYER FUN 90%

## en résumé

**Une superbe simulation plus un adaptateur sur la même cartouche : les fans de tennis ont enfin des raisons de voir la vie en rose sur Megadrive.**

**GRAPHISME** 75%
Le public aurait pu être un peu plus soigné ; pour le reste ça passe.

**ANIMATION** 78%
Les persos exécutent avec souplesse leurs coups droits et revers.

**SON** 85%
Des effets sonores réussis, en particulier la voix de l'arbitre.

**JOUABILITÉ** 85%
Bien que technique, le maniement du perso reste très accessible.

100 95 90% 85 80 75 70 65 60 55 50

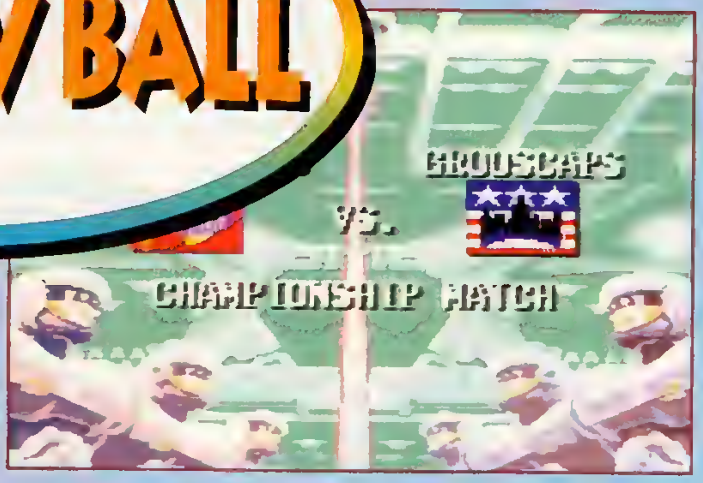
# Les Players Ones explosent les Boss en 5 minutes !

Les jeux vidéo du lundi au vendredi à 17h25 et le Best Of : le samedi 21h et le dimanche à 12h.
Retrouvez Cyril Drevet, Daubeman, Bitos, Mahalia, Ness Top et Matt le Fou.

La Chaîne Musicale
Sur le Câble et CANALSATELLITE

Christian Dao

# HYPER V BALL




Premier jeu de volley sur SN, Hyper V Ball se pose, forcément, comme une référence. Bientôt l'été, alors entraînez-vous sur vos consoles avant d'aller frimer sur les plages !

Hyper V Ball est un jeu complet. Tout d'abord, un énoooorme menu vous permet de configurer un très grand nombre de paramètres, du niveau de l'ordinateur jusqu'à la composition de votre équipe dans ses moindres détails (capacités de lancer de balle, de blocage, et coups spéciaux), en passant par le nombre de points déjà marqués. Signalons la possibilité de choisir trois leagues : la league des mecs avec des poils partout, celle des filles avec des... bref, et celle des robots (mixte d'ailleurs). Les deux premières ne sont pas vraiment différentes si ce n'est par le graphisme des volleyeurs. La troisième, la plus intéressante, est celle des robots. Ces joueurs peu ordinaires possèdent des coups spéciaux : deux pour chacun — un pour le service, un pour heu... pendant la partie quoi !

## Pourquoi si triste ?

**C'est malheureux à dire mais ce jeu est triste, triste à mourir. Pourtant la réalisation est globalement bonne mais cette simulation manque singulièrement de pêche. Les joueurs bougent péniblement et, malgré la présence de trois vitesses pour l'animation du ballon, celui-ci se déplace encore trop lentement. Certes, cette apathie permet d'obtenir un jeu plus technique et par là même plus réaliste, mais au détriment du fun. Que les concepteurs gardent cette dimension « simulation » passe encore pour les leagues « classiques », mais pour la league « robot », ce souci de réalisme ne se justifie plus (surtout avec les pouvoirs spéciaux).**
**Au final, on se retrouve avec un soft agréable à manier, proposant d'énormes possibilités, mais qui se trouve handicapé par son manque de fun, de pêche, bref de dimension « arcade ».**
**Quand je pense qu'il aurait suffit d'un tout petit rien pour le rendre absolument génial... je ne peux m'empêcher de rester sur ma faim.**

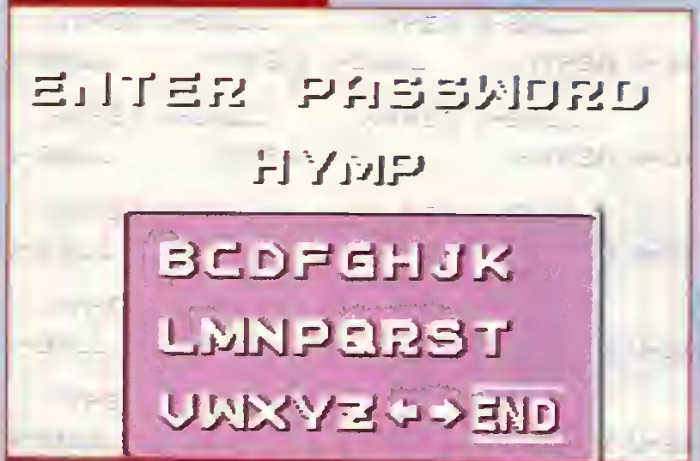
Eh oui, le volley est un sport qui peut être dangereux. Ne vous inquiétez pas, ce joueur se relèvera assez vite.

### TECHNIQUE ET RÉALISME

Voici donc les deux maîtres mots de ce jeu. Technique car la réception et le smash s'effectuent de diverses manières en fonction de la position du paddle. Ainsi, pour un smash long, maintenez la manette vers le bas et la droite. Une tactique simple, instinctive et très efficace. Réaliste car la réception se fait différement selon la position que vous adoptez par rapport à la balle. Dans la même veine, le

Le choix d'une bonne équipe est importante. Un conseil, créez la vôtre avec vos propres critères pour plus de sécurité.

Le smash est bien appuyé, en témoigne la trace de la balle. Heureusement pour nous, la réception est bonne.

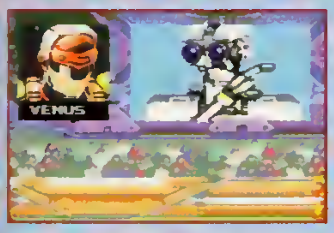


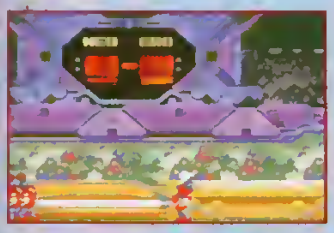

Le mot de passe vous est fourni après chaque victoire. N'oubliez pas de le noter sur vos tablettes.

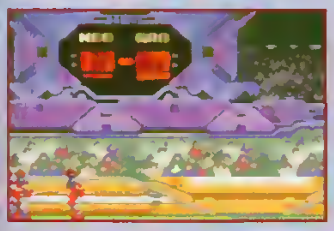
# HYPER V BALL

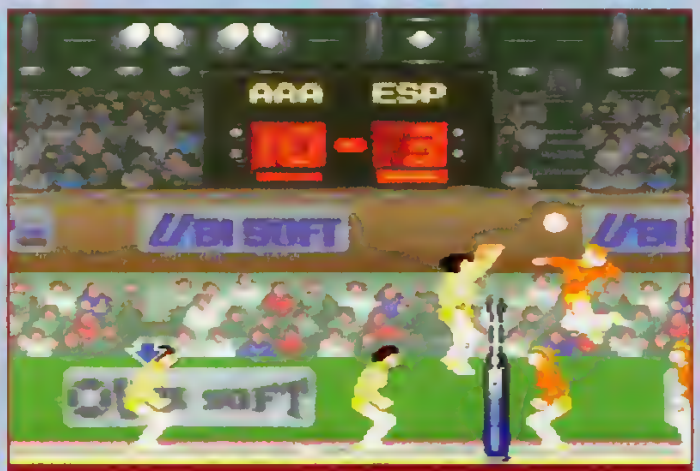
| | |
|---|---|
| éditeur | UBI SOFT |
| genre | VOLLEY-BALL |
| joueur(s) | 1 OU 2 |
| sauvegarde | MOT DE PASSE |
| continue | ILLIMITÉ |
| difficulté | MOYENNE |
| durée de vie | LONGUE |
| prix | A B C D E F |

PLAYER FUN 54%

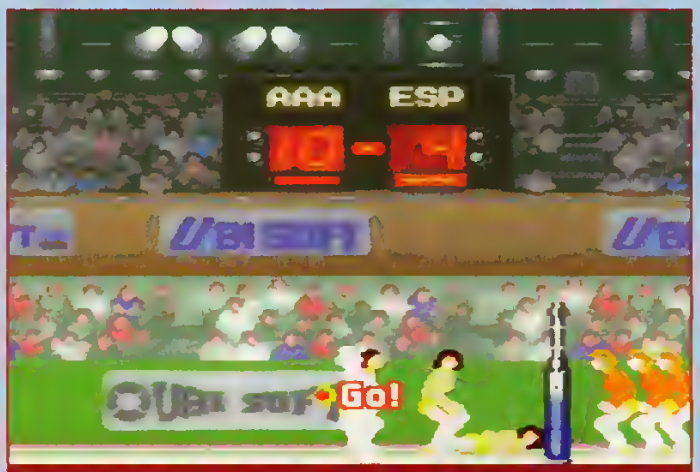









Contrer un smash peut surprendre l'adversaire... si vous n'écrasez pas la balle dans le filet.




Des indications vous aident pour le placement correct de vos joueurs sur le terrain.

joueur plongera pour choper le ballon s'il se trouve trop loin. De plus, durant les trois premiers matchs, des flèches et diverses indications vous aident à vous placer et à sauter au bon moment. Une idée géniale et correctement intégrée au jeu. Hyper V Ball est un soft très agréable. Préférez les parties à deux pour des matchs plus intéressants. Car l'ordinateur n'est pas très futé.

**Stef le Flou,**
mélancolique, regarde tournoyer les baleines.

La devise « on ne frappe jamais un homme à terre » ne s'applique pas au volley. La preuve !

## LES POUVOIRS SPÉCIAUX DES ROBOTS

La league des robots est, de loin, la plus intéressante. Car ses joueurs disposent de pouvoirs avantageux. Avec ces pouvoirs — comme le rebond dans l'air, la balle d'acier qui assomme l'adversaire, la balle invisible ou encore celle qui se divise en trois —, chaque participant a vraiment de quoi faire tourner en bourrique ses adversaires.

## en résumé

**Hyper V Ball est une simulation très technique mais aussi franchement jouable et facile à prendre en main. Dommage que les parties manquent de « patate ».**

80%

| | |
|---|---|
| **GRAPHISME** Des graphismes simples et soignés. Les couleurs sont bien utilisées. | 70% |
| **ANIMATION** Fluide et réaliste pour les joueurs et le ballon. C'est le minimum ! | 80% |
| **SON** Et encore, la note, c'est pour les bruitages... parce que la zique, ouille ! | 45% |
| **JOUABILITE** Instinctive, on fait beaucoup de choses avec le ballon et ce facilement. | 90% |

# WOLFENSTEIN 3D

**Cette adaptation d'un hit micro déclenche la controverse au point qu'on pourrait parler de « Wolfenst'haine : l'aversion NES ». Bubu prend la parole pour défendre son poulain.**

Si Wolfenstein a fait sensation, ce n'est pas par la finesse de son scénario : équipé de diverses armes, vous tentez de vous échapper d'un château rempli de nazis (qui, ici, ne saignent jamais et ne portent pas de croix gammées. Merci la censure de Nintendo !). Non, ce qui a créé l'événement, c'est qu'il vous propose de vous déplacer dans un environnement 3D incroyablement réaliste vu avec les yeux du héros. On a (presque) l'impression d'être dans la peau (pière) du personnage.
Mais ce n'est pas le seul intérêt de Wolf. D'abord, il est basé sur l'utilisation frénétique d'armes à feu, ce qui en fait d'emblée une cartouche défoulante ! Ensuite, son petit côté aventure satisfait notre goût stupide pour la prise de tête : les forteresses sont labyrinthiques, on s'y égare, on doit obligatoirement trouver certaines clés, de quoi se ravitailler, etc. Enfin, il propose des ennemis pas toujours crétins, ce qui les rapproche de nous. Ainsi ils se postent souvent dans des recoins et nous attendent. Si l'on fait trop de raffut en tirant, ils se ramènent et nous poursuivent jusqu'à souvent nous encercler ! Toutes ces qualités ne sont pas niées par les détracteurs de cette version. Leur haine ne tient qu'à un critère : le graphisme. OK, l'utilisation intensive du zoom ne

Exemple d'une certaine finition apportée au jeu (et tac !) : on peut utiliser la souris tout autant que le paddle.

## Stef et Milouse, durs mais justes

**De notre côté, nous trouvons cette version détestable et ce sur bien des points. Déjà, il est vain de vouloir obtenir sur Super Nintendo une animation en trois dimensions « mappée ». Ce type d'opération exige une puissance de calcul considérable et cette machine n'y est pas adaptée. Imaginez, c'est comme si on demandait à Chris d'écrire en français compréhensible par tous ! Cette version de Wolfenstein ne dispose pas, à notre goût, des qualités qui ont fait le succès de la version PC. Les graphismes y sont « miniteleux » (des gros pâtés marron, vert et bleu), l'animation souffreteuse et la jouabilité est très douteuse (Bubu nous assure qu'à la souris c'est pas mal, c'est vous dire !). La Super Nintendo peut nous pondre des jeux bien meilleurs sans essayer de faire « comme sur PC ». Des Mario Kart, UN Squadron ou Probotector sont déjà trop rares sur Super Nintendo. Nous n'en avons pas après Wolfenstein mais la SN ne peut techniquement pas assumer un tel jeu.**

Voici l'arme la plus utilisée : la mitraillette à tête rotative ! Eh oui, les ennemis sont résistants à leur manière...

Une roquette peut traverser tout un rang de soldats. Ils sont bien trop diciplinés, ces militaires !

Voilà ce qui arrive lorsqu'on gaspille ses munitions : on doit se battre au couteau ! Votre ennemi a peur...

# WOLFENSTEIN 3D

éditeur
IMAGINEER

genre
TIR

joueur(s)
1

sauvegarde
MOT DE PASSE

continue
NEIN !

difficulté
MOYENNE

durée de vie
LONGUE

prix
A B C D E F

PLAYER FUN 85%

Dans les niveaux se cachent des passages secrets. Ils recèlent munitions, armes, médicaments, vies et trésors de guerre.

Les boss de fin de niveau vous feront bosser dur ! Vous allez les mériter les 1 000 balles qu'ils vous balanceront !

parvient pas à faire oublier la 3D recouverte de textures (« mappée ») du PC. Mais on est sur Super Nintendo, les gars ! et le résultat est aussi satisfaisant que dans Jurassic Park, au décor plus détaillé, mais dont la résolution est identique ! Wolf a l'avantage d'avoir un écran de jeu plus grand, et une animation plus fluide et rapide. Bref, cette cartouche m'a assez éclaté pour que je la conseille vivement. CQFD !

Bubu,
les con-vaincra !

Innovation par rapport à la version originelle : la présence d'un plan se dessinant progressivement. Très pratique.

## DES SCÈNES 3D DANS TON LOGIS !

Clé en main (1), vous vous enfuyez vers la sortie (2), poursuivi par toute la horde des soldats. Mais dans la salle vous attend le boss (3) ! Commencez à vous battre puis, lorsque vous vous affaiblissez, ouvrez les deux pièces adjacentes : la première contient des réserves de munitions (4). Courez ensuite vous ravitailler dans la seconde (5), qui abrite des médicaments. Et maintenant, il est temps d'en finir...

## en résumé

« À moins que tu ne sois un esthète têtu, tu te tais quant à la tronche de Wolfenstein, et tu t'inclines devant son action trépidante. » (Pensées de Bubu, 1994.)

78%

**GRAPHISME** 45%
Ben c'est du zoom ! Alors ça grossit, ça grossit... et c'est grossier !

**ANIMATION** 80%
C'est fluide et rapide. Un peu limite pour les persos quand même.

**SON** 75%
On repère les ennemis grâce à leurs sommations et aux portes qui claquent.

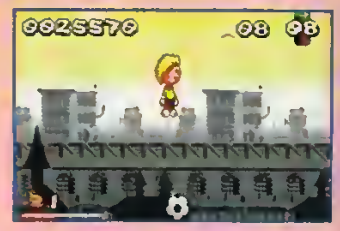
**JOUABILITE** 80%
On peut avancer à pas chassés, courir, et se retourner « vraiment ».

100 95 90 85 70 65 60 55 50

# MARKO'S MAGIC FOOTBALL

Ça à la couleur de L'École des Champions, ça en garde le principe, mais ça ne l'est pas ! Heureusement, on n'est ni dans la même histoire, ni sur la même console... C'est quoi alors ? Pour le savoir, lisez la suite.

Comme juin est le mois de la coupe du Monde de football, tout est bon pour placer un soft se rapportant à ce sport. Mais détrompez-vous, Marko's Magic Football, malgré son nom, est un jeu de plate-forme qui n'a pas grand-chose à voir avec le football si ce n'est que le héros de la cartouche possède un ballon. Marko, un garçonnet blond, va tenter de sauver sa ville et ses habitants envahis par une pollution en forme de slim vert et gluant, créée par un savant maléfique assoiffé de pouvoir. L'unique moyen de défense du petit : son ballon.



**COMME PLATINI**
Avec son ballon, Marko dribble, shoote, plonge, fait des têtes... mais ces actions sont plus spectaculaires qu'utiles.

**À LA RECHERCHE DU SLIM PERDU**
Dans ce décor peu accueillant, vous aurez un certain nombre de barils de pollution à détruire. Attention, ce tableau est vaste !

Lorsque vous vous retrouvez devant ce robot, et si vous avez rempli votre mission, alors vous passez au niveau suivant.

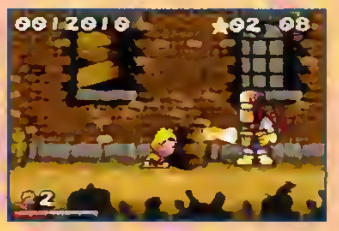
Notre blondinet peut se servir de sa balle de différentes façons. Ainsi il shoote (facile), fait des têtes en l'air ou en plongeant (ce qui ne sert pas à grand-chose) ou exécute des retournés magnifiques (tout aussi inutiles).

### MAIS POURQUOI UN BALLON ROND ?

Il parcourt ainsi des tableaux assez gigantesques avec un certain nombre de barils de slim à détruire. Marko peut aussi récolter toutes les options, comme une centaine d'étoiles pour avoir une vie en plus,

## MÉCHANTS GLUANTS

Marko rencontre un grand nombre d'adversaires. Beaucoup sont en slim avec diverses formes. Et il y a aussi des chasseurs, des ouvriers, des pyromanes... Une belle brochette.



Ce cliché représente un point de sauvegarde. Une fois photographié, vous repartirez de cet endroit si vous avez perdu.

« Oh ! bon sang, dure la chute ! J'a tombé mais je m'a pas fait mal... »

des canettes pour avoir des points bonus, des tennis qui selon leur couleur le rendent invincible, lui offrent une arme à feu ou détruisent tout ce qui bouge, options comprises.
Graphisme et animation sont très réussis. Seulement ce soft n'est pas un modèle de jouabilité : le héros est lent, il ne répond pas tout de suite aux commandes et le ballon met trop longtemps à revenir. Résultat : au lieu de séduire tout le monde, Marko's plaira en priorité aux joueurs accrocheurs, tel mon Matt adoré. Les autres, pas très amateurs de prise de tête, s'énervent, s'énervent et le sport n'a rien à y gagner.

**Mahalia,**
*J'aime pas le footchball.*

## Ras-le-bol du foot !

Coupe de France, coupe d'Europe, coupe des Coupes, coupe du Monde... Eh bien pour nous, les femmes, la coupe est pleine.
Et comme s'il ne suffisait pas que nos pères, maris, fiancés, frères... bref, que tous les mâles squattent la télé pour mater d'autres mecs déchaînés derrière un ballon, se roulant par terre, nous offrant en somme le spectacle d'attardés sauvages, comme si cela ne suffisait pas disais-je, il faut encore que les éditeurs nous sortent une tonne de jeux de foot. Comme ça, après avoir maté le match avec les copains, armés de bière, chips, de tout le matos du parfait sportif, ces abrutis nous le rejouent sur leur console. Mesdames, mesdemoiselles, révoltons-nous ! Créons nos propres coupes, celle du tricot par exemple. Vous n'aimez pas ça ? Moi non plus, mais eux ils détestent, et c'est là le plus important !

**Megadrive**
# MARKO'S MAGIC FOOTBALL

| | |
|---|---|
| éditeur | DOMARK |
| genre | PLATE-FORME |
| joueur(s) | 1 |
| sauvegarde | MOT DE PASSE |
| continue | NON |
| difficulté | BOF |
| durée de vie | MOYENNE |
| prix | A B C D E F |

PLAYER FUN 68%

83%

## En résumé

Un jeu de plate-forme qui se veut en rapport avec le foot mais qui n'a qu'un seul point commun : un ballon. Beau mais d'une jouabilité spéciale. On accroche ou pas.

**GRAPHISME** 82%
Magnifiques avec un scrolling différentiel très bien réussi.

**ANIMATION** 78%
Le héros effectue pas mal d'actions : Il dribble, shoote, remonte son short, etc.

**SON** 74%
Des bruitages assez simplistes et des musiques plutôt prise de tête.

**JOUABILITÉ** 60%
Assez mauvaise : perso trop lent, imprécision dans les sauts et les déplacements.

100 95 90 85 75 70 65 60 55 50

# DRAGON'S LAIR

Sur console ou micro, Dirk le preux chevalier n'en finit plus de secourir la belle Daphnée. Très proche de la version d'arcade originelle, cette adaptation en conserve les défauts comme les qualités.

Dragon's Lair fait partie de ces jeux de café mythiques qui ont marqué leur époque. Pensez donc : quand R-Type constituait encore le top graphique en arcade, il s'agissait d'un véritable dessin animé interactif réalisé par Don Bluth, un maître en la matière. Bâtie autour d'un Laser Disc, cette borne disposait en effet d'une qualité graphique et sonore équivalente à ce qu'on pouvait voir au cinéma. Je vous laisse imaginer le choc ! Forcément, cette beauté se paie par des possibilités d'actions limitées. Le joueur se contente de voir « bêtement » défiler le DA et choisit juste d'accomplir quelques actions (genre : aller dans une direction, sortir son épée) aux endroits clés. Si ces manipulations sont effectuées au bon moment, la machine lira alors la suite du film. Sinon, elle passera directement à une séquence au cours de laquelle vous verrez votre héros mourir.

Dragon's Lair devint un titre très controversé. Les fans craquaient pour la beauté du DA, les sceptiques lui reprochaient de ne pas être un véritable jeu.

Des années après, l'ancêtre débarque sur Mega CD et la controverse risque de repartir de plus belle. Car à la différence des versions Nintendo, qui transformaient Dragon's Lair en jeu de plate-forme classique, cette

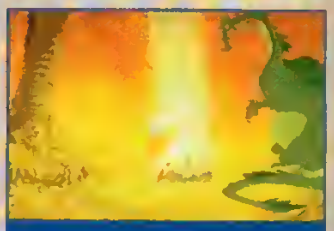
Les mensurations de la princesse : 90-60-90. Personnellement, j'veux bien faire l'intérim, quand tu veux Dirk !

## Bluth... un grand du DA

**Don Bluth est un ancien animateur des studios Disney. Lassé de ce style , il fonde sa société. Après un premier moyen métrage , il dirige un DA splendide, « Brisby et le secret de Nimh ». Le succès est unanime. Deuxième film de Bluth, coproduit par Spielberg : le célébrissime « Fievel et le Nouveau Monde », qui marque le début d'une association fructueuse entre le « Wonderboy » et le nouveau prince du DA. On les retrouve sur l'excellent, « Le Petit Dinosaure et la vallée des Merveilles ». Bluth décide de voler de ses propres ailes et fonde des studios en Irlande. Le premier DA produit, « Charlie », est un succès critique mais un échec financier. Le suivant, « Rock-O-Rico » est boudé par le public (normal !). Suite à de graves problèmes financiers, les studios ferment leurs portes. Leur dernier film, « Thumbelina » est juste sorti aux USA. Depuis, Bluth a signé avec la Fox, venant de créer un département DA qui promet de concurrencer Disney.**

**Inoshiro**

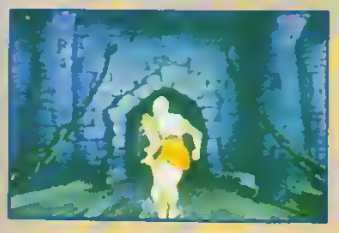
Dirk se lance dans un combat inégal contre le chevalier noir : allez p'tit gars, courage, on est avec toi !

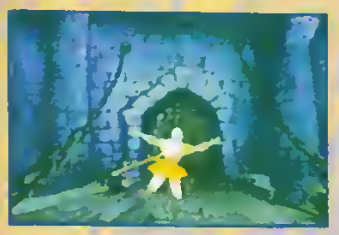


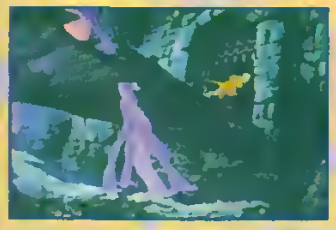
Scène finale. Confrontation avec le dragon qui retient Daphnée en otage : bientôt vous conclurez avec la belle.

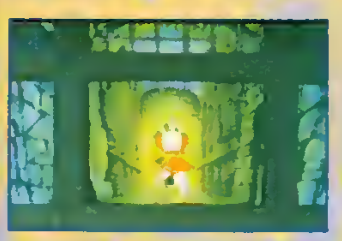
Game Over. Dirk apparaît en gros plan avant de se transformer en squelette : plutôt macabre !

# DRAGON'S LAIR









**LA PREMIÈRE SCÈNE**

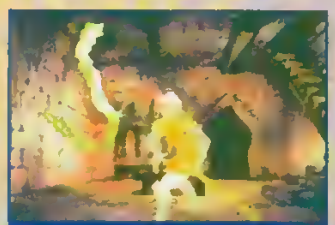
Dirk traverse le pont-levis qui s'effondre. Il s'accroche mais des tentacules sortent des douves. À cet instant précis, vous devez sortir votre épée (bouton B) et diriger la croix du paddle vers le haut. Sinon, vous finissez dévoré.

Bouffé vivant par une potion maléfique : une des nombreuses fins que l'antre du dragon vous réserve.

Don Bluth est peut-être un ancien de chez Disney, n'empêche qu'il fait des jeux où les gens n'arrêtent pas de se battre.

version reprend le concept du jeu d'arcade. Normal puisque seul le CD pouvait stocker toutes les images du DA original. Malgré une très nette perte graphique (pas de miracle : le Mega CD fait ce qu'il peut côté couleur), l'ensemble est très beau, superbement animé et affiche une qualité visuelle exceptionnelle. Quant au principe de jeu, il est toujours aussi frustrant. Admirateur ou détracteur, à toi de choisir, camarade !

Iggy,
pas forcément convaincu.



La pièce du monstre au tentacule. Pour éviter l'attaque, sortez votre épée puis droite, bas, gauche et haut.

| | |
|---|---|
| éditeur | READYSOFT |
| genre | DA INTERACTIF |
| joueur(s) | 1 |
| sauvegarde | NON |
| continue | 2 |
| difficulté | DIFFICILE |
| durée de vie | MOYENNE |
| prix | A B C D E F |

PLAYER FUN 62%

## en résumé

**À quelques couleurs près, on croirait se trouver face à la borne d'arcade. Mais Dragon's Lair reste un jeu frustrant ne plaisant qu'à certains.**

75%

**GRAPHISME** 80%
Beau comme un DA... pour lequel les crayons de couleur auraient été rationnés.

**ANIMATION** 96%
Un vrai DA, un ton en dessous de la borne mais superbe pour un jeu console.

**SON** 70%
Un peu décevant pour un CD. Par contre, les voix causent en français.

**JOUABILITE** 50%
Votre tâche se limite à appuyer sur les bons boutons au bon moment.

100 95 90 85 80 75 70 65 60 55 50

# MEGAMAN 3

Megaman, c'est comme « La Petite Maison dans la prairie ». Il y a des gentils et des méchants, c'est toujours pareil et ça ne s'arrête jamais. Mais on s'y accroche avec plaisir en espérant que Mary Ingalls, aveugle pendant 37 épisodes, ne tirera jamais dans le poste au Mega Buster.

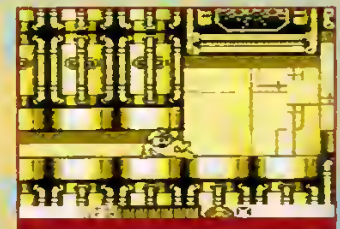
La copine de Willy ? Une nana aux principes carrés et à l'humeur rebondissante.

Megaman a ses fans qui connaissent la musique : ils savent que chaque nouvel épisode n'apporte ses nouveautés qu'au compte-gouttes et que dans le genre « on prend les mêmes et rebelote », Capcom est passé maître. Ce troisième volet ludique sur la Game Boy ne brille donc pas par son originalité. Néanmoins il s'affine : Megaman peut concentrer son tir pour déclencher un Mega Buster, les niveaux sont plus longs que ceux de l'épisode précédent et Flip Top est cette fois-ci de la partie. Au détriment de Rush Marine qui a quitté la meute. La difficulté s'est également accrue, non pas dans les combats contre les boss mais tout au long des niveaux où la férocité des ennemis donne à croire qu'ils sont dopés par leurs défaites passées. Ce n'est pas plus mal ! Et le combat commence inévitablement par l'affrontement des quatre premiers sbires du docteur présentés dans leurs tableaux signalétiques. Ils seront suivis de quatre autres compagnons d'armes.

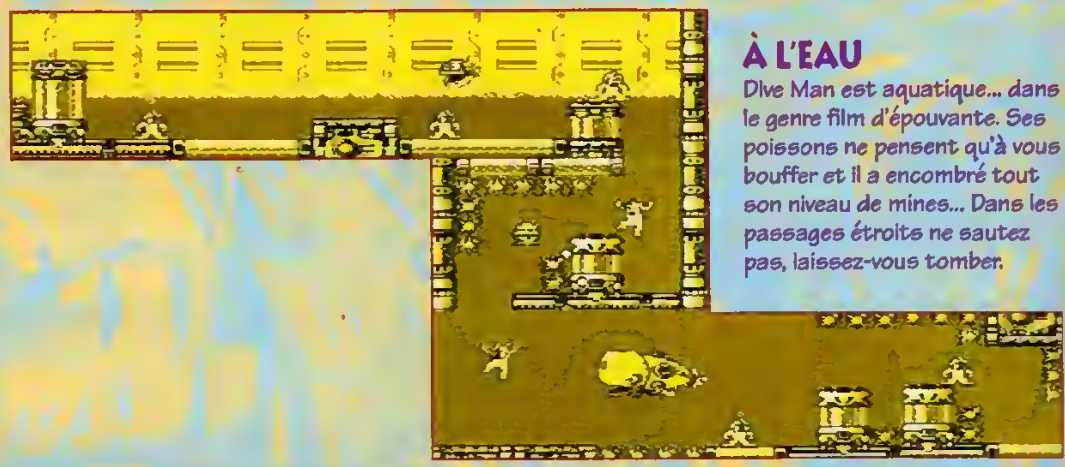
C'est l'heure de s'envoyer en l'air... Que ne ferait-on pas pour une vie sup.

## COMME D'HABITUDE...

Comme d'hab, il y a un ordre idéal pour les affronter. Comme d'hab, chaque nouvelle arme acquise s'emmagasine sur votre sous-écran et à vous de trouver son efficacité selon les niveaux. Comme d'hab, les ennemis donnent les options d'énergie pour votre vie ou vos armes. Moi je



Megaman continue de salir son uniforme avec une glissade élégante.



## À L'EAU

Dive Man est aquatique... dans le genre film d'épouvante. Ses poissons ne pensent qu'à vous bouffer et il a encombré tout son niveau de mines... Dans les passages étroits ne sautez pas, laissez-vous tomber.

# MEGAMAN 3

## À L'HUILE

Drill Man est adepte du travail robotique dans ses sous-sols. Les gardiens sont légion et certains ne sont vulnérables que de dos. Les gros boucliers par exemple. Un 1up récompensera vos efforts.

éditeur
CAPCOM

genre
PLATE-FORME

joueur(s)
1

sauvegarde
MOT DE PASSE

continue
ILLIMITE

difficulté
CORSEE

durée de vie
MOYENNE

prix
A B C D E F

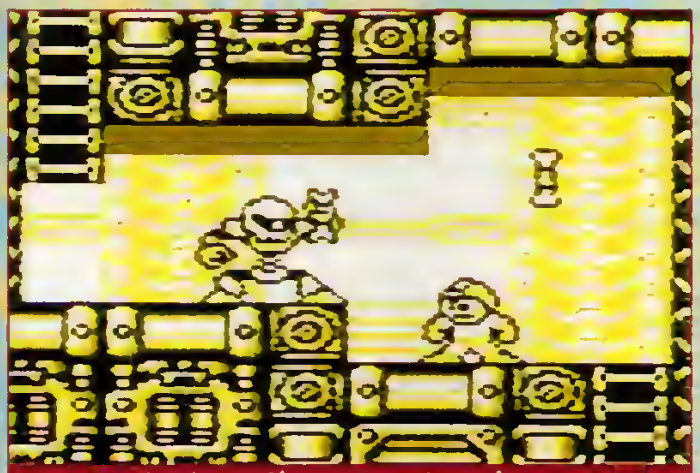
PLAYER FUN 85%

89%

vous le dis, Megaman est un routinier. Mais on ne s'en lasse pas, on ruse et on persiste parce qu'il s'agit d'un bon jeu de plate-forme, classique mais réussi. Et puis il y a des touches sympa, comme le niveau sous le ciel étoilé ou cet ennemi qui vous plonge dans l'obscurité totale, ces crétins munis de parachutes, et une route pour homme-poisson. Routinier donc mais bon comme au premier jour, moi je l'aime ce papi en charentaises !

Miss « I'll be back »

Sol instable... armez le Mega Buster en sautant (ralentissements offerts en prime).



Squelettor s'émiette et ne disparaît pas. Sauf avec une salve de Mega Buster.

## Capitaine Megaman

Prenez le fils d'un des Chevaliers du Zodiaque. Mettez-lui un casque bleu , genre forces spéciales de l'espace... Trouvez-lui un petit vieux à barbiche, rayon savant fou, immortel et sans foi. Habitant bizarrement un vaisseau « tête de mort ». Pour parfaire, parsemez de niveaux variés, longs et ardus. Touche finale avec huit boss folkloriques, sans compter les deux gorilles du toubib et le Dr Willy lui-même. Et Megaman ne prend pas une ride, le « héros en charentaises » s'entoure juste de quelques potes au cours de ses aventures. Toujours célibataire (certains n'ont que ce qu'ils méritent !), il a adopté des chiens depuis deux épisodes. C'est avec eux qu'il s'envoie en l'air (Rush Ressort) et franchit les passages à vide (Rush Jet). On connaît également Flip Top et sa malle aux trésors survenant toujours au bon moment. « Lonesome Megaman and a long way to Dr Willy. »

## en résumé

**Rien de bien nouveau dans l'éternel combat opposant Megaman à l'immortel Dr Willy. Mais c'est un bon classique qui ne lasse pas.**

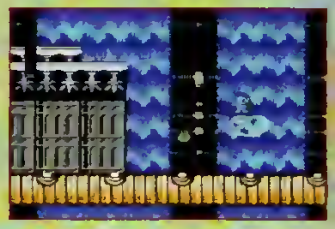
**GRAPHISME** 90%
Un traité tout en finesse et en variété, jusque dans les moindres détails.

**ANIMATION** 80%
Elle pourrait être parfaite, oui mais sans les quelques ralentissements...

**SON** 80%
Musique différente à chaque niveau, dans le genre pop synthétique.

**JOUABILITÉ** 90%
Un contrôle au millimètre près pour des sauts d'une précision d'ET.

# MEGAMAN 5

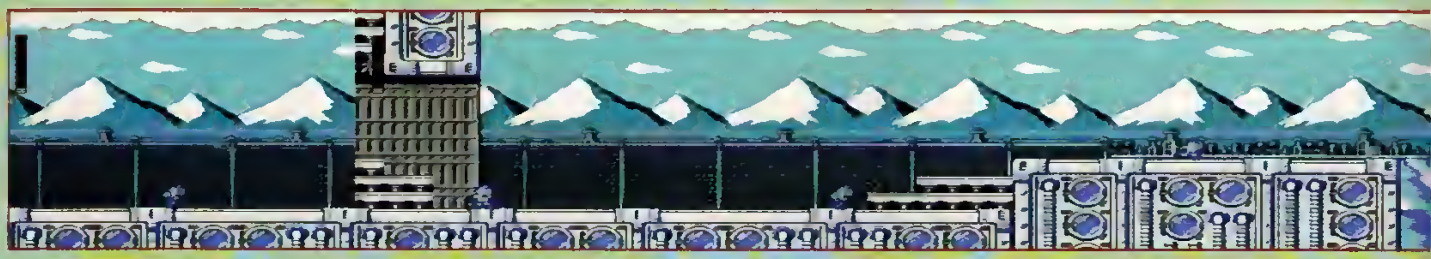


**Fidèle à son habitude, Megaman nous joue la carte du changement dans la continuité. Certes, la série gagne en qualité,**

Si vous n'avez jamais joué à Megaman et que vous aimez les bons jeux d'action, Megaman 5 aura toutes les chances de vous ravir. Le seul problème, c'est qu'à peu de choses près, je pourrais tout autant vous conseiller (au hasard) n'importe lequel des épisodes de cette série mythique. Car avec Megaman, Capcom prend un minimum de risques. Comme toujours, le jeu se divise en deux grandes parties. Dans la première, vous vous lancez à l'assaut de huit niveaux truffés de pièges, de plates-formes et de robots belliqueux dirigés par un certain Photoman. Au bout de chacun de ces niveaux, se trouve un boss. Le but est de vaincre les huit boss pour vous emparer de leurs pouvoirs respectifs. Cette première mission réussie, il vous faudra ensuite partir à l'attaque du château de Photoman.

### NOUVELLES IDÉES

**Ce soft ne manque pas d'innovations : marche au plafond, pilotage de bulles, ou cueillette des lettres de « Megaman ».**



**mais le manque de renouvellement commence à se faire cruellement ressentir.**

Un nouveau pouvoir voit le jour : une glissade destructrice...

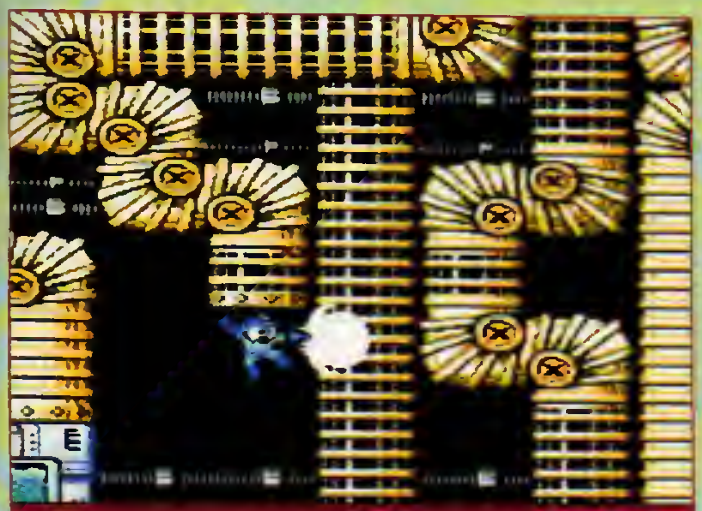
### NE CHANGEZ RIEN !

Si l'esprit, l'ambiance et le système de fonctionnement du jeu ne varient guère, Megaman 5 offre tout de même certaines nouveautés aux fans achamés de la série. Car c'est surtout pour eux que Capcom décline

# MEGAMAN 5

## BONJOUR LES BOSS

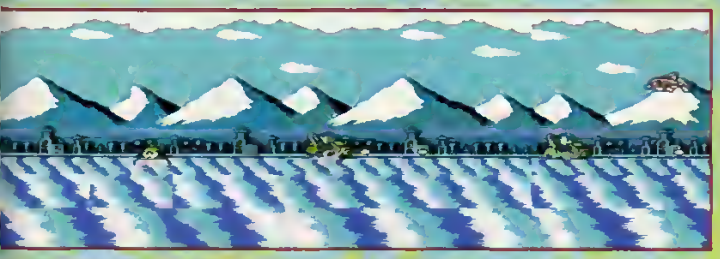
Comme toujours, les boss ont une importance capitale dans ce Megaman « Le Cinquième Retour ». Dommage qu'ils ne présentent pas de grandes nouveautés par rapport aux précédents épisodes.



Megaman visite des canalisations. Ne ratez pas le bon tuyau !

ainsi l'un de ses héros phares. Megaman glissait sur le sol ? Il peut ici poursuivre ses glissades tout en administrant à ses adversaires un coup de pied meurtrier. Le petit défenseur de l'humanité pilotait toutes sortes de plates-formes et de robots géants ? Il conduit maintenant un hors-bord en évitant des tas de monstres marins. De nombreuses idées qui, associées à un concentré d'action pure, font de ce soft ce qu'il reste malgré tout : un jeu de plate-forme de qualité.

Megamatt (bis)



## AMIRAL MEGAMAN

Sur fond de classicisme, il y a quand même des nouveautés dans ce Megaman NES, comme ce passage très shoot them up, dans lequel Megaman pilote un hors-bord.

| | |
|---|---|
| éditeur | CAPCOM |
| genre | PLATE-FORME ACTION |
| joueur(s) | 1 |
| sauvegarde | MOT DE PASSE |
| continue | INFINI |
| difficulté | BIEN DOSÉE |
| durée de vie | SUFFISANTE |
| prix | A B C D E F |

PLAYER FUN 83%

## En résumé

**Les modes ont beau changer et les jeux évoluer, un Megaman sera toujours un Megaman. Sans surprise. Une valeur sûre en ces temps de crise ?**

80

## Changement et continuité

Megaman est une série tout ce qu'il y a de plus stable. Si les jeux vidéo étaient cotés en bourse, les courtiers proposeraient du Megaman à leurs clients timides... « Si, si, Monsieur, prenez du Megaman... voilà une action dans laquelle investir en temps de crise... » Car Megaman est le type même du jeu qui se contente de n'évoluer que dans les détails. Les options ? Elles sont similaires depuis le numéro un de la série. Le scénario ? Tout juste si les notices appuient le fait que Megaman est un peu plus intelligent qu'au début de ses aventures... Le style de jeu ? Des plates-formes pour l'agilité, de l'action pour l'adrénaline. Rien d'autre ne vient perturber une série qui se la coule douce. Alors que la plupart s'essoufflent en voulant innover (Batman et Tortues Ninja sur NES...), le sigle Megaman réussit le tour de force d'être associé au mot qualité.

**GRAPHISME** 80%
Simple et à la limite de l'abstraction... ou de l'art primitif... ça dépend du point de vue.

**ANIMATION** 78%
Même si ce n'est jamais le point le plus fort des Megaman NES, elle reste efficace.

**SON** 78%
Tic poc tic... beep toc la tic... Ça fait drôle de passer de Megaman X à Megaman 5...

**JOUABILITÉ** 82%
Comme d'hab avec juste des nouveaux pouvoirs qui boostent la maniabilité du perso.

# ViteVite

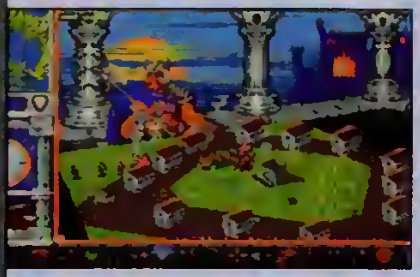
MEGA CD

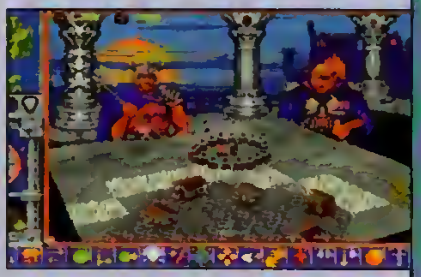
## Powermonger

prix A B C D E F — 91%

| | |
|---|---|
| éditeur | ELECTRONIC ARTS |
| genre | WARGAME |
| nombre de joueurs | 1 |
| sauvegarde | OUI |
| continue | NON |

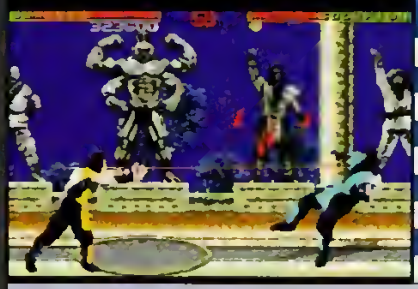
Décidément en ce moment, Electronic Arts adapte à tour de bras ses titres sur Mega CD. C'est le cas de Powermonger qui, comme toutes les conversions, n'apporte pas grand-chose de nouveau hormis de fabuleuses séquences animées : l'intro, les scènes de victoire ou de défaite (cette dernière macabre à souhait). Concrètement, qu'est-ce que Powermonger ? Il s'agit d'une version très évoluée de Populous qu'on pourrait qualifier de wargame. En effet, on retrouve des notions telles que le recrutement, le ravitaillement et le développement technologique. La carte est réalisée en 3D et peut être agrémentée de rotations et de zooms du plus bel effet. Vous incarnez un roi sans terre et, à l'aide d'un menu de vingt icônes, vous partez conquérir près de 200 royaumes. Au départ, vous disposez d'une vingtaine d'hommes et d'un capitaine qui assure le lien entre vos ordres et leur exécution sur le terrain. Après une victoire, un seigneur ennemi se soumet parfois. Dans ce cas, vous disposez d'un second capitaine dirigeant sa propre troupe. Avec deux armées, vous pouvez commencer à élaborer des stratégies militaires intéressantes. Mais contrairement à la plupart des wargames classiques, Powermonger propose également un aspect diplomatie. Toutefois, il faut reconnaître que ce jeu typiquement micro est assez difficile d'accès et exige une grande motivation. Cela dit, ce wargame d'une durée de vie exceptionnelle passionnera les amateurs de stratégie. **Sire Wolfen**





MEGA CD

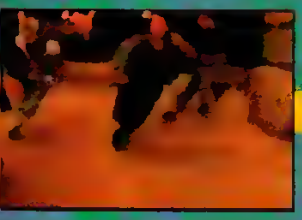
## Mortal Kombat



prix A B C D E F — 89%

| | |
|---|---|
| éditeur | ACCLAIM |
| genre | SANGLANT |
| nombre de joueurs | 1 OU 2 |
| sauvegarde | NON |
| continue | OUI |

Alors qu'une nouvelle version arcade (très très grave niveau gore) fait un tabac dans les salles, Mortal Kombat arrive sur Mega CD. Bon, très bien. Mais quelles sont les différences avec le MK existant déjà sur Megadrive ? Il y en a peu en fait. Capacités du Compact Disc oblige, les concepteurs du jeu ont jugé bon d'intégrer un petit film (heureusement « zappable ») en introduction. C'est en fait la version longue de la pub qu'on avait vu à la télé. Vous vous souvenez ? Gentil, mais sans grand intérêt. Même chose pour les animations vidéo présentant les combattants. En ce qui concerne le jeu, il n'y a pas de surprise. Graphisme et animation semblent un tantinet plus réussis que sur MD, mais bon, on ne sent pas un énorme travail derrière. À part ça, MK conserve son ambiance gore et de violence gratuite. Les giclées de sang (qu'on peut admirer SANS cheat mode) jaillissent des visages meurtris comme une source infinie et les « finish him » — coups de grâce qui en possèdent peu — sont là pour ravir le petit être vicieux qui sommeille en chacun de nous. Bref, Mortal Kombat reste Mortal Kombat. Cette version est loin d'être mauvaise et les fans de ce jeu devraient en profiter avec joie. Maintenant, il faut bien dire que la jouabilité est un peu curieuse, que le style persos digitalisés ne plaît pas toujours et que Street Fighter II, dans le genre, l'enfonce plutôt bien. Mais ce n'est pas là assez de raisons pour le déprécier et lui ôter toutes ses qualités. **Chris**



MORTAL KOMBAT (MEGA CD)

## LE ZOOM DE VITE VU

CD oblige, un petit film animé sert de « super introduction » à Mortal Kombat sur Mega CD.

GAME GEAR

## GP Rider

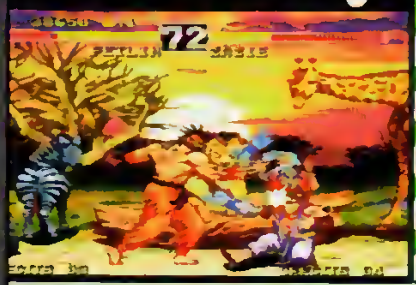
prix A B C D E F — 80%

| | |
|---|---|
| éditeur | SEGA |
| genre | COURSE |
| nombre de joueurs | 1 |
| sauvegarde | NON |
| continue | NON |

Vous vous souvenez de Super Hang On, une course de motos célébrissime en arcade et sur Megadrive ? GP Rider n'est autre que sa déclinaison sur Game Gear. Nouveauté : trois modes ont été ajoutés. Ils vous proposent de concourir dans de véritables courses sur des circuits variés avec qualification et sélection, ce qui n'était pas le cas du jeu original. La réalisation décoiffe, avec effet de vitesse garanti, et les parties sont attrayantes. Pas de quoi sauter au plafond, mais un bon investissement pour les amateurs de sports mécaniques, rarement gâtés sur cette console. Iggy

NEO GEO

## Karnov's Revenge




prix A B C D E F — 60%

| | |
|---|---|
| éditeur | DATA EAST |
| genre | COMBAT |
| nombre de joueurs | 1 OU 2 |
| sauvegarde | NON |
| continue | OUI |

Les gens de chez Data East n'en finissent plus de s'intéresser à la Neo Geo : chaque mois, ils nous balancent un nouveau jeu sur la Rolls des consoles. Malgré ses 122 mégas, Karnov's Revenge ne figurera pas dans les mémoires comme leur chef-d'œuvre. Avec sa réalisation plutôt décevante pour une telle machine et son action « archi-bourrin », ce jeu de baston hyper classique amuse cinq minutes, mais ça ne va pas plus loin. Sur une machine qui héberge des perles comme Fatal Fury Special et Art of Fighting 2, on peut quand même être difficile. Megadeth

GAME BOY

## Cool Spot

prix A B C D E F — 68%

| | |
|---|---|
| éditeur | VIRGIN |
| genre | PLATE-FORME |
| nombre de joueurs | 1 |
| sauvegarde | NON |
| continue | NON |

Après nous avoir fait délirer sur SNES et Megadrive, la petite mascotte de 7Up arrive sur la portable de Nintendo. L'histoire reste inchangée : notre petite pastille doit délivrer ses copains emprisonnés par un vacancier sadique. Ainsi il va parcourir une dizaine de niveaux balnéaires. Il se promène de plage en port, de piscine en cave de restaurant... Mais ce n'est pas si simple car, comme dans tout bon jeu de plate-forme qui se respecte, un max d'ennemis obstruent sa route : des crabes, des poissons, des coquilles Saint-Jacques ou encore de grosses araignées. Les tableaux sont assez labyrinthiques et très longs.

Ainsi Cool Spot aura souvent le choix entre plusieurs chemins. Mais attention, hors de question de traînasser car il ne dispose que d'un minimum de temps ! En chemin, notre héros ramasse un certain nombre de capsules de bouteilles de 7Up (enfin, c'est ce qu'on imagine car sur Game Boy ce n'est pas évident à identifier !) et doit retrouver la cage dans laquelle est enfermé un de ses potes. Ça ne va pas être une partie de plaisir, c'est moi qui vous le dis (normal puisque c'est moi qui écrit le papier) ! Vous êtes motivé par une jouabilité assez satisfaisante et un rythme endiablé. Mais le plaisir du jeu est un tantinet gâché par les graphismes trop chargés : l'action en devient très confuse et le style fun — qui faisait tout le charme des autres versions — ne passe pas très bien en monochrome.

Mahalia

POUR MIEUX JOUER TOUTE L'ANNÉE,

# Je Mélonne !

**Profitez de l'ancien tarif.**

## ET JE BÉNÉFICIE DES AVANTAGES *PLAYER ONE* :

- un numéro gratuit
- 2 heures de crédit en 3614 sur le service Minitel de *Player One*
  (0,36 F/min au lieu de 1,27 F/min)
- la garantie du tarif
- en cadeau : le *Player One Pocket* de mon choix

Délai d'expédition : 4 semaines

**1** 6 numéros + 1 *Player One Pocket* **168 F**

**2** 11 numéros + 1 *Player One Pocket* **280 F**

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à : *Player One*, BP4, 60700 Sacy-le-Grand.
Téléphone : 44 69 26 26. (Si vous habitez Paris-RP, composez le 16.)

**Oui !** je m'abonne à *Player One* :

1 ☐ **6 numéros** + le *Player One Pocket* de mon choix : **168 F**
(Dom-Tom et étranger : 229F) **135 F + 770 Crédits Player.**

2 ☐ **11 numéros** + le *Player One Pocket* de mon choix : **280 F** (Dom-Tom et étranger : 379F)
ou **239 F + 770 Crédits Player.**

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Date de naissance : Console(s) :
Pseudo :
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Je souhaite recevoir le *Player One Pocket Trucs et Astuces*...

☐ SNES ☐ NES Vol.1
☐ GB ☐ NES Vol.2
☐ MD ☐ MS

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

P043

# WARIO PREND LE POUVOIR !

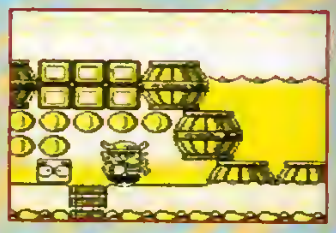
Un nouveau Mario sur la portable la plus vendue au monde, ça se fête ! Champagne : Player One vous emmène à la découverte de la méga sortie Nintendo de ce printemps.

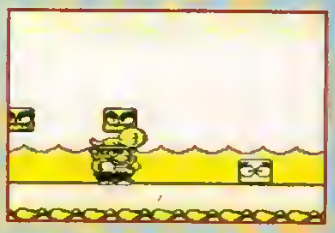
Dossier réalisé par Nostalgic Crevette

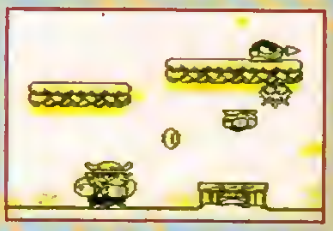
# WARIO LAND (SUPER MARIO LAND 3)

Il est arrivé le vrai-faux Mario ! Le plombier le plus célèbre du monde cède la place à son rival Wario pour un jeu de plate-forme très...

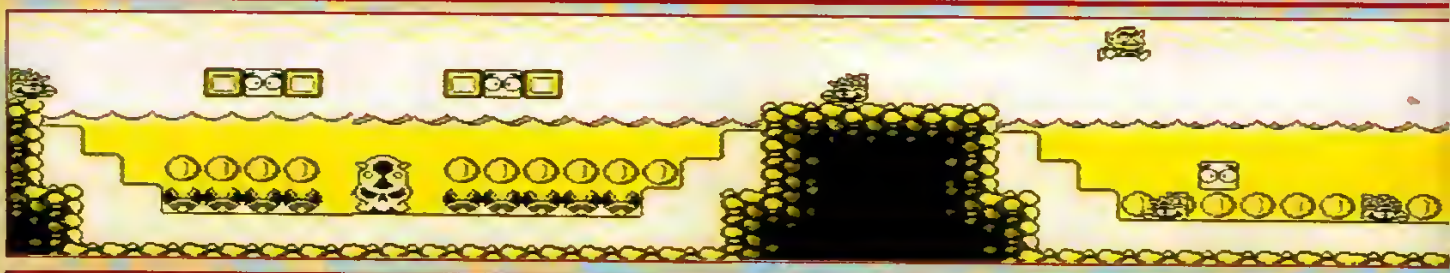
Que se passe-t-il au royaume de Nintendo ? Alors que tout le monde attend désespérément un nouveau Mario sur SN, ils nous en sortent un faux sur Game Boy ! Car je vais être direct dès le départ : ils auront beau dire que Wario Land égale Super Mario Land 3, eh bien c'est faux, archi-faux ! Certes, Wario le péquenot a fait ses débuts à la place de Bowser dans Super Mario Land 2. Mais rien de ce qu'on trouve dans Wario Land ne peut s'assimiler à une aventure de notre pote le plombier. Tout a changé, ou plutôt, tout est nouveau.







**PRENDS L'OSEILLE...**
Trois façons de ramasser de la thune : à la cueillette, ou dans certains blocs, ou encore en lattant les méchants !



dépaysant. Les vieux routards de Mario ne manqueront pas d'être interloqués.

Vous introduisez la grosse pièce dans la fente... et voilà, ça sauvegarde votre passage.

À commencer par les ennemis — je vais peut-être passer pour un vieux con mais j'en ai rien à cirer et en plus, Wonder est d'accord avec moi —. Y a plus de Koopas, Lakitu ni Goombas... y a que des jeunots, qui sont loin de rivaliser avec leurs aînés. Par exemple, les espèces de globules qui se baladent avec une lance (aïe, elle est pointue !) : ils sont gentils, on les aime bien au village, m'enfin on se trouve loin de la classe de nos Koopas habituels, avec leur carapace qu'on peut balancer n'importe où (voire même se les reprendre dans la

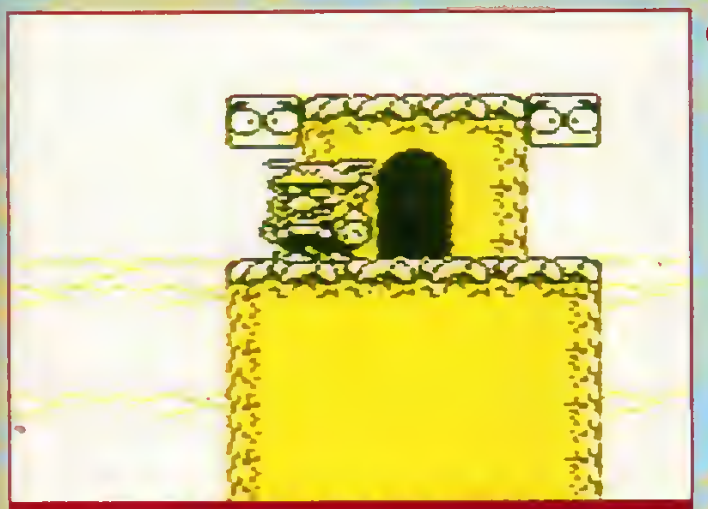
# WARIO LAND
(SUPER MARIO LAND 3)

éditeur: NINTENDO
genre: PLATE-FORME
joueur(s): 1
sauvegarde: OUI
continue: NON
difficulté: FACILE
durée de vie: MOYENNE
prix: A B C D E F

PLAYER FUN 89%

## UNE SACRÉE TRONCHE

Il faut reconnaître qu'il a une gueule incroyable, Wario ! En voici deux portraits particulièrement expressifs (« Tu veux ma photo, tête de pioche ? »).



Attention au vertige, certains passages peuvent vous emmener très haut !

tête !). Bref, ce n'est plus ça. Et puis la jouabilité, certes, reste bonne rapport à la taille du sprite de Wario, mais elle ne vaut pas celle des Mario 1, 3, 4 et de Mario Land 1 (faut dire que ça s'était déjà dégradé dans Mario Land 2). La preuve, on ne peut même plus accélérer en maintenant le deuxième bouton appuyé (une bonne part du charme des Mario). Et en plus, il se finit en deux coups de cuillère à pot. Décidément, tout se perd en ce bas monde.

**Cheb Crevette,**
et déjà un vieux routard roublard !

## LA CHASSE AU TRÉSOR

Les trésors dorment dans des pièces secrètes protégées par des portes blindées. Mais ce n'est pas le tout d'en trouver la serrure, encore faut-il la clé.

## En résumé

**Quand on fait partie de la famille des Mario, on se doit d'être hors du commun... Wario Land n'est « que » excellent !**

## Positive, gars, positive !

Bon, avouons-le, en tant que fan ultime de Mario, je me sens un peu amer ces derniers temps (et je ne suis pas le seul). Enfin, n'allez pas en déduire que Wario Land est une grosse daube. Loin s'en faut ! Graphiquement assez beau, il s'appuie sur une bonne animation, et une jouabilité supérieure à la moyenne. Et s'il donne plutôt dans la facilité, il compte quand même quarante niveaux à explorer. À noter que si les warp zones et niveaux cachés sont moins nombreux que dans les Mario classiques, ils sont beaucoup plus difficiles à découvrir. Réflexe de vieux routard, on recherche, dans les coins habituels, des entrées secrètes ou options dissimulées. Dans Wario Land, surprise, on ne trouve rien ! Ce n'est qu'une fois le jeu fini que la carte livre les emplacements des niveaux planqués. Reste à fouiller de fond en comble le level qui y accède.

**GRAPHISME** 91%
Le niveau des graphismes est comparable à celui de Super Mario Land 2.

**ANIMATION** 92%
On peut noter que l'animation est fluide, alors que les sprites sont énormes.

**SON** 90%
Loin des sommets musicaux de Zelda Game Boy, mais c'est bon quand même.

**JOUABILITÉ** 85%
Supérieure à celle des jeux Game Boy, mais inférieure à celle des Mario classiques.

# WARIO LAND, THE HISTOIRE !

**Que veut Wario ? Qu'est-ce qu'il fiche là ? D'où vient-il ? Crevette l'a rencontré et vous révèle tout...**

Crevette : « *Salut mon gros, qui c'est que t'es, toi ?*

Wario : Waaaario, je m'appelle Wario !

— *Ah ouais, t'es le mec de la pub. Je me disais bien que je t'avais déjà vu quelque part !*

— Qu'est-ce tu m'prends la tête, toi ? La dernière fois que je suis venu, c'était pour me foutre sur la gueule avec ce petit... biiip... de Mario.

— *Ben oui, c'était dans Super Mario Land 2, même qu'à la fin tu t'es fait chourer ton château par Mario...*

— Raaaaaah ! me parle pas de celui-là, je me suis juré de me venger. Un jour, je l'étriperai ce satané Mario, mais pour l'instant je n'ai qu'une idée en tête : m'acheter un château plus beau et plus gros que celui de Mario, et pour cela, je viens d'échafauder un plan, mais écoute plutôt... »

La rumeur répand que les pirates de Kitchen Island ont volé la statue en or de la princesse Toadstool. Mario est en train de la chercher, mais Wario se dit que s'il la trouve avant lui, il pourra l'échanger contre une rançon. Ajoutée aux pièces et trésors qu'il pourra voler aux pirates, cela lui procurera de quoi s'offrir un palace.

— « Bon les gars, c'est pas que j'm'ennuie, mais faut que j'y aille, et vous allez voir que, cette fois, je vais l'avoir mon château ! »

Aussitôt dit aussitôt fait, Wario part pour Kitchen Island. Mais s'il va facilement atteindre Syrup Castle, il lui faudra trouver TOUS les trésors et ramasser un maximum de pièces. Car à la fin du jeu, l'ensemble des richesses qu'il a engrangées sont comptabilisées, et si le bougre n'a pas accumulé assez d'argent, il se retrouve avec un château ridicule. Mais je ne vous en dis pas plus, vous verrez vous-même...

# LES BROWN SUGAR PIRATES ...ET LES MOYENS DE LES TUER !

**Voici les affreux pirates que va affronter Wario... Rien de bien méchant, somme toute !**

1 COUP DE PIED — 2 ASSOMMOIR — 3 COUP DE BOULE — 4 FLAMMES DU DRAGON — 5 STOMP — 6 TREMBLEMENT DE TERRE

WANDERIN' GOOM 1,2,3,4,5,6

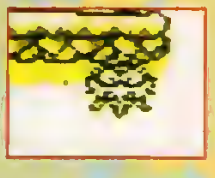
PINWHEEL 4

PENKOON 1,2,3,4,5,6

PIRATE GOOM 1,2,3,4,5,6

HELMUT 4

D.D. 1,2,3,4,5,6



DROPPER 1,2,5

POUNCER (LE HAUT DE SA TÊTE SERT DE PLATE-FORME)

BUCKET HEAD 1,2,3,4,5,6

# LES TRANSFORMATIONS

**Comme Mario, Wario subit des mutations quand il chope certaines options. Ce qui lui permet d'acquérir les pouvoirs suivants...**

## SMALL WARIO

Contrairement à Mario, qui part petit pour devenir Super Mario, Wario ne devient petit que lorsqu'il se fait toucher. Mais même en réduction, il peut continuer de donner des coups de boule et dérouiller ses adversaires.

## WARIO

C'est l'état normal de Wario. Il est ainsi au commencement du jeu et de chaque level. Vêtu de la sorte, Il peut accélérer en donnant un coup d'épaule sur une courte distance. Ses coups de boule lui permettent d'assommer ses ennemis.

## JET WARIO

Ah ! voici une option franchement utile puisqu'elle permet de demeurer quelques instants en vol, après un saut. Pratique pour éviter tous les petits désagréments de la marche à pied.

## DRAGON WARIO

Étrange combinaison (à la frontière du ridicule) que revêt Wario quand il prend l'option « dragon ». Une tête de monstre vient se greffer sur sa tête. Fini les coups de boule, mais, en revanche, bonsoir le jet de flammes qu'il peut balancer devant lui.

## BULL WARIO

À mon avis la plus efficace et la plus sympa de ces quatre transformations. Il suffit de prendre une option « garlic » et paf ! le casque de Wario s'orne de deux cornes, et il devient tout méchant. Il peut, plus que jamais, donner des coups de boule, shooter dans ses ennemis et, grande nouveauté, les « stomper », c'est-à-dire retomber sur eux en maintenant le bouton B appuyé, ce qui a pour effet d'éliminer l'ennemi. Et ce n'est pas tout car, avec le Bull Suit, Wario peut déclencher un tremblement de terre. Il retombe au sol violemment, et toutes les bestioles qui trainaient dans le voisinage sont anéanties par les vibrations. Et puis, je gardais le meilleur pour la fin : s'il a deux cornes sur son chapeau, ce n'est pas pour rien... mais tout bêtement pour lui permettre de s'accrocher au plafond pour retomber quand il le sent...

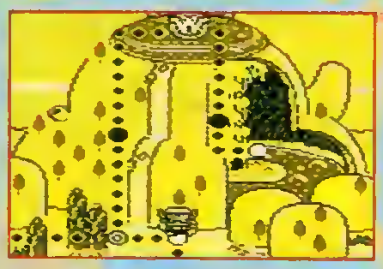
# WARIO LAND

## KITCHEN ISLAND

L'île des pirates que va investir Wario s'appelle Kitchen Island. Et il faut dire qu'elle porte bien son nom, car Rice Beach ou Mt Teapot sont autant de lieux à consonance culinaire qui forment ce rocher flottant. En tout, c'est sept régions que doit traverser Wario pour atteindre son but. Sept décors différents qui se découvriront, comme dans Mario 4, tout au long de votre progression. Dès que vous terminez une région, un petit drapeau vous l'indique, mais il vous est possible d'y revenir à tout moment. En attendant, suivez le guide.

### SHERBET LAND
### (COURSES N^os 14 À 19)

On y accède par une warp zone planquée dans la course n° 8 de Mt Teapot. Sherbet Land n'est autre qu'un gigantesque iceberg planté sur les côtes de Kitchen Island. Comme le veut la définition de cet élément naturel, ses 9/10^es sont immergés. Le parcours qui serpente à l'intérieur est bien évidemment tracé dans la glace. Du coup, Wario le péquenot glisse comme un malade et a du mal à contrôler ses mouvements. Heureusement pour lui, les obstacles et les ennemis ne sont pas encore très méchants à ce niveau-là. À signaler qu'en plus des trésors, deux niveaux y sont planqués et n'apparaissent pas sur la carte.



### MT TEAPOT
### (COURSES N^os 7 À 13)

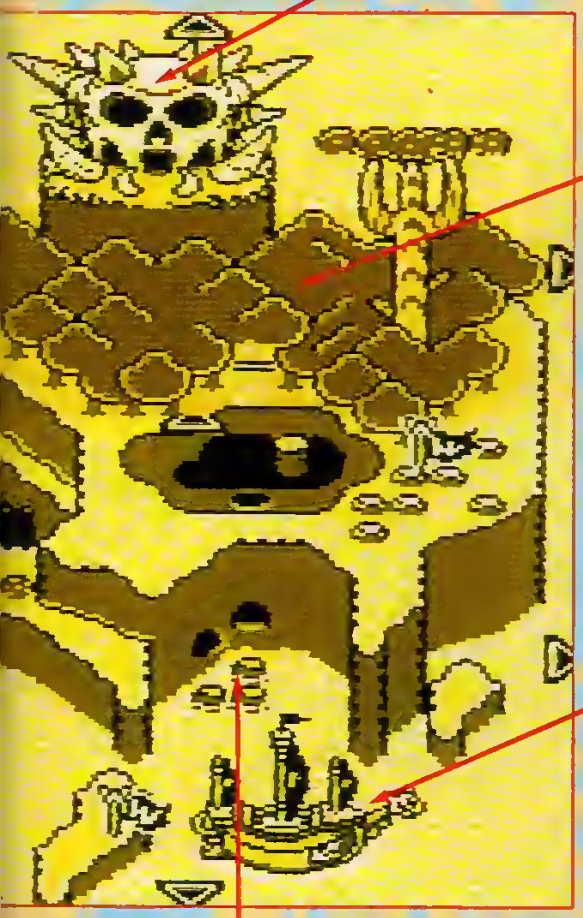
Une colline en forme de théière, ça n'est pas banal, mais cela devrait plaire aux joueurs anglais ! Et si l'extérieur se caractérise par une forme aussi exentrique, l'intérieur, de son côté, comprend tout bonnement un réseau de grottes que Wario doit explorer méticuleusement. Ceci afin de finir dans le mini-château qui trône au sommet.

### RICE BEACH
### (COURSES N^os 1 À 6)

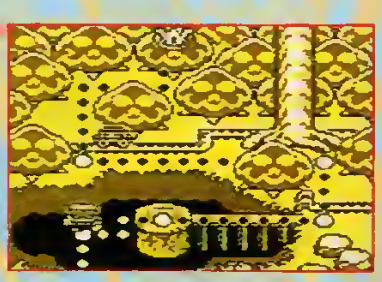
C'est sur cette plage de sable blanc que l'aventure du gros Wario commence. Les pieds dans l'eau, il « kicke » les Wanderin' Goom, Pirate Goom et autre Pouncer. Certaines parties sont immergées, mais, comme vous le supputez sûrement, le niveau de difficulté n'est pas élevé. Petite précision, vous devrez découvrir un trésor dissimulé dans la troisième course.

## SYRUP CASTLE
### (COURSES N^os 37 À 40)

Déjà la fin du voyage... mais quelle fin ! À chaque niveau de cette zone que vous complétez, le château change de forme, dans une animation remarquable (du « morphing » sur Game Boy, fallait oser !). Des couloirs étroits, des échelles de corde et des faisceaux laser sont au programme. L'épilogue est grandiose, avec un boss assez sympa à dégommer (le chef des pirates), et un générique de fin, ma mère, comme il est bon ! Les mauvaises langues pourraient même prétendre qu'il est meilleur que le jeu... Ah ! moi, j'ai rien dit !

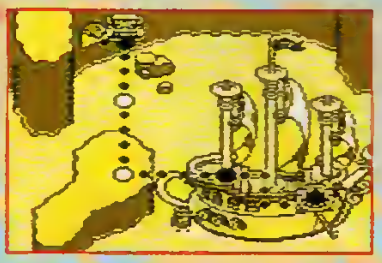


## PARSLEY WOODS
### (COURSES N^os 31 À 36)



En fait de bois, il s'agit essentiellement d'une interminable ligne de chemin de fer, qui va obliger Wario l'infâme à jouer les équilibristes sur des wagonnets de mine et à se balader, moustaches au vents, sur des trains lancés à pleine vitesse. Parsley Woods constitue la seule et unique région du jeu dans laquelle on trouve des niveaux à scrolling.

## SS TEA CUP
### (COURSES N^os 26 À 30)



Le bateau des pirates, le *SS Tea Cup*, est amarré dans une petite crique au sud-est de l'île. Encore une fois, Wario doit se mouiller pour rejoindre les entrailles du galion de cuisine. Une fois à l'intérieur, l'ambiance rappellera certainement aux vieux fans du plombier quelques aventures passées de Mario 4 (où l'on accède au monde 7 par un galion assez ressemblant).

## STOVE CANYON (COURSES N^os 20 À 25)

Après les trous qui gèlent dans Sherbet Island, voici les trous qui fument dans Stove Canyon ! Car en fait de canyon, il s'agit plutôt d'une gigantesque caverne bouillonnant de lave. À tel point que dans la course n° 20, fat Wario doit secouer sa lourde carcasse adipeuse sous peine d'être rattrapé par une langue de magma (allez, couché Wolfen !). L'un des niveaux est planqué et n'apparaît pas sur la carte.

# ESPACE 3 games

## SUPER NES USA

**SUPER NES USA**
+ Prise péritel + 1 manette
**890 F**
**SUPER NES USA**
+ Prise péritel +1 manette + STREET FIGHTER II
**990 F**

| | |
|---|---|
| **SUPERSCOPE + 6 JEUX** | **299 F** |
| **MANETTE SUPER 4** | **99 F** |

| | |
|---|---|
| ACTRAISER 2** | 495 00 |
| ADDAMS FAMILY 2 | 299,00 |
| ADDAMS FAMILY VALUE | 539,00 |
| AERO TENNIS | 249,00 |
| ALIEN GLADIATORS | 299,00 |
| ALTER TOADS VS DOUBLE DRAGON | 395,00 |
| ALIEN BUNNY | 300,00 |
| ALTER BUSTER 3 | 548 00 |
| ALTIMATE | 449 00 |
| ANGER | 495 00 |
| ARLA | 395 00 |
| ARKEN | 396 00 |
| ATTLE RY 2 | 395 00 |
| FANTASY 2 | 539 00 |
| HIS KHAN 2 | 549 00 |
| BEACH VOLLEY BALL | 539 00 |
| BEAUTY & THE BEAST | 495 00 |
| BEETLE JUICE | 495 00 |
| BIOHAZARD DOCTOR GADGET | 495 00 |
| BIOHAZARD THE LOST DIMENSION | 495 00 |
| BOMBER MADDEN 94 | 495 00 |
| BOMBER OFF 3 | TEL |
| BRAINY ARTHUR'S WORLD | 299 00 |
| BRAND OF DRAGON | 549 00 |
| BRAND | 495 00 |
| BRAINGS 2 | 549 00 |
| BRETHEL ENFORCER + GUN | 590 00 |
| LIBERTY OF DEATH | 549 00 |
| LORD OF THE RINGS | 495 00 |
| LUFIA | 495 00 |
| MECH WARRIOR | 299 00 |
| MEGAMAN SOCCER | 549,00 |
| MEGAMAN X* | 549,00 |
| MICKEY ULTIMATE CHALLENGE | 399,00 |
| NBA SHOWDOWN | 399 00 |
| NHPLA 94 | 449 00 |
| NOBUNAGA AMBITION | 495 00 |
| OUTLANDER | 299 00 |
| PALADDIN'S QUEST | 495,00 |
| PINK PANTHER | 399,00 |
| PIRATES OF DARK WATER | 495,00 |
| PTO | 690 00 |
| ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3 | 549,00 |
| RUN SABER | 290 00 |
| SECRET OF MANA* | 590 00 |
| SIDE POCKET | 495,00 |
| SIM ANT | 495 00 |
| SIM EARTH | 495 00 |
| SLAM MASTER | 539,00 |
| STAR STREK NEXT GENERATION | 590 00 |
| STREET COMBAT | 249 00 |
| STUNT RACE FX | 495 00 |
| SUPER EMPIRE STRIKE BACK | 549,00 |
| SUPER METROID | 495,00 |
| SUPER STRIKE EAGLE | 299,00 |
| TONY MOLA SOCCER | 495,00 |
| TOP GEAR 2** | 495,00 |
| TOYS | 249,00 |
| TURN N BURN | 539 00 |
| ULTIMA FALSE PROPHET | 549 00 |
| ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2 | 549,00 |
| UTOPIA | 495,00 |
| WIZARDRY 5 | 549,00 |
| WOLFCHILD | 249,00 |
| YOSHI'S COOKIE | 299 00 |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR* | 495 00 |

ADAPTATEUR AD29 : 79 F – AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
-AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT 1 AD 29 OU 1 RALLONGE DE MANETTE
*NECESSITE UN ADAPTATEUR 99 HZ DATEL OU AD29 TURBO : PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 79 F
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 990 F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 999 F

GENIAL !!!

## LE COIN DES PROMOS !

### SUPER PROMO SUPER NES !

| | |
|---|---|
| SUPER TURICAN | 199,00 |
| X ZONE (SUPERSCOPE) | 99,00 |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACTRAISER | [illegible] | TERMINATOR | [illegible] |
| CALIFORNIA GAMES | [illegible] | TOM ET JERRY | [illegible] |
| CHUCK ROCK | [illegible] | TNT FIGHTER | [illegible] |
| COOL WORLD | [illegible] | POWER MOVES (POWER ATHLETE) | [illegible] |
| FATAL FURY | [illegible] | PUSH OVER | [illegible] |
| GHOULS AND GHOSTS | [illegible] | KING FLASTMAN | [illegible] |
| HAMMERLIN | [illegible] | STREET FIGHTER 2 | [illegible] |
| JAMES BOND JR | [illegible] | STAR WARS | [illegible] |
| LETHAL WEAPON 3 | [illegible] | STAR FOX | [illegible] |
| NBA SHOWDOWN | [illegible] | PRINCE OF PERSIA | [illegible] |

### GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

NIGEL MANSEL + ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : 490 F
DRAGON BALL Z 3 : 449 F

| | | | |
|---|---|---|---|
| AXELAY | [illegible] | IMPERIUM | [illegible] |
| BILLES NINTENDES | [illegible] | OUT OF THIS WORLD | [illegible] |
| BRAINS NUMBER | [illegible] | GAMMA 1 2 1 | [illegible] |
| DEAD DANCE | [illegible] | SPACE ACE | [illegible] |
| FINAL FIGHT 2 | [illegible] | SUPER FORMATION SOCCER 2 | [illegible] |
| FLYING HERO | [illegible] | SUPER DOUBLE DRAGON | [illegible] |
| HUMAN GP | [illegible] | HOWALONGQUEST | [illegible] |
| STAR WARS | [illegible] | RUSHING BEAT | [illegible] |
| TINY TOON | [illegible] | SUPER PINBALL | [illegible] |
| SUPER GAME BOY | TEL | | |

## SUPER FAMICOM

**SUPER FAMICOM**
+ Alimentation + Prise péritel **1390 F**
**SUPER FAMICOM**
+ 1 cartouche au choix ( valeur maxi de 590 F) **1790 F**

| | |
|---|---|
| ALCAHEST | 490,00 |
| ART OF FIGHTING* | 449 00 |
| ASTRO GOGO | 390 00 |
| BASTARD | 590 00 |
| **BRAINLORD** | **590,00** |
| **COTTON 100%** | **645,00** |
| **DRAGON BALL Z 3*** | **449,00** |
| DRAGON QUEST 1/2 | 690 00 |
| EYE OF THE BEHOLDER | 549 00 |
| F1 CIRCUS 2 | 490 00 |
| FAMILY TENNIS | 299,00 |
| FINAL FANTASY 6 | 690,00 |
| FIRE EMBLEM | 490,00 |
| GAYA* | 645,00 |
| GOEMON FIGHT 2 | 590 00 |
| HOKUTO NO KEN 7 | 590,00 |
| HUMAN GP 2 | 590 00 |
| LOONEY TOON (ROAD RUNNER) | 249 00 |
| MACROSS | 590 00 |
| MADARA 2 | 449 00 |
| MAGIC JOHNSON SUPER DUNK | 199 00 |
| MARIO ET WARIO | 390 00 |
| NINJA WARRIOR | 590,00 |
| OLIVE ET TOM 4 | 389,00 |
| POWER ATHLETE | 199 00 |
| RAMANCING SAGA 2 | 590,00 |
| RAMNA 1 2 2 | 390 00 |
| RAMNA 1 2 3 | 590 00 |
| **RAMNA 1'2 4** | **549,00** |
| R TYPE 3* | 490 00 |
| RUSHING BEAT SHURA | 490 00 |
| SAILOR MOON | 690 00 |
| SKY MISSION | 199 00 |
| SOCCER KID | 449 00 |
| SONIC BLASTMAN 2 | 590 00 |
| **SUPER BOMBERMAN 94** | **590,00** |
| SUPER DUNK STAR | 249 00 |
| SUPER PUYO PUYO | 549 00 |
| SUPER VOLLEY BALL 2 | 390 00 |
| SUPER VOLLEY BALL TWIN | 390 00 |
| TEIRS GAIDEN | 490 00 |
| TWIN BEE 2 | 590 00 |
| USA ICE HOCKEY | 199 00 |
| WORLD HEROE | 390 00 |

## NEC

**PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDE OU SUR 3615 ESPACE 3**

**QUELQUES EXEMPLES :**

| | |
|---|---|
| BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES | 199 00 |
| BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES | 399 00 |
| BURAI 2 | 149,00 |
| CIBER CITY ODEON | 99 00 |
| DARIUS PLUS | 69 00 |
| DRACULA X | 399 00 |
| DRAGON SLAYER (USA) | 390 00 |
| EMERAL DRAGON | 499 00 |
| FAR EAST EDEN | 279 00 |
| IMAGE FIGHT | 69 00 |
| LOIS | 69,00 |
| LEGEND OF XANADU | 499 00 |
| LOOM (USA) | 390,00 |
| LORDS OF THUNDER (USA) | 390 00 |
| MARTIAL CHAMPION | 349 00 |
| PC KID ROCKABILITY | 199 00 |
| RABIO LEPUS | 69,00 |
| SHAPE SHIFTER (USA) | 390,00 |
| SHERLOCK HOLMES II (USA) | 390 00 |
| STAR PARODIER | 149 00 |
| **STREET FIGHTER 2** | **199,00** |
| VALIS 3 (USA) | 390 00 |
| WINDS OF THUNDER | 199 00 |
| YS BOOK 1&2 (USA) | 299 00 |

| | |
|---|---|
| **ARCADE CARD DUO + FATAL FURY OU ART OF FIGHTING** | **1290,00** |
| ARCADE CARD PRO | 1190,00 |
| ART OF FIGHTING | 399 00 |
| FATAL FURY 2 | 399,00 |
| **MANETTE AVENUE 6** | **199,00** |
| **KING TURBO STICK** | **129,00** |

## SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| ALADDIN | 399 00 |
| ASTERIX | 249 00 |
| BATTLETOADS | 449 00 |
| BUBSY | 449 00 |
| CLAY FIGHTER | 489 00 |
| COOL SPOT | 299 00 |
| DENIS LA MALICE | 439 00 |
| **EQUINOX** | **439 00** |
| F1 POLE POSITION | 439 00 |
| FIFA SOCCER | 449 00 |
| FLASH BACK | 439 00 |
| LAMBORGHINI CHALLENGE | 399 00 |
| LE COBAYE | 399 00 |
| MARIO COLLECTION | 389 00 |
| MARIO KART | 389 00 |
| **MYSTIC QUEST** | **389,00** |
| **NBA JAM** | **489,00** |
| NHL 94 | 449 00 |
| PLOCK | 389 00 |
| PSG SOCCER | 479 00 |
| RAMNA 1/2 2 | 489 00 |
| ROBOCOD | 299 00 |
| ROCK AND ROLL RACING | 469 00 |
| SIM CITY | 389 00 |
| SKYBLAZER | 399 00 |
| STREET FIGHTER 2 TURBO | 489 00 |
| SUPER AIR DRIVER | 479 00 |
| T2 JUDGEMENT DAY | 24900 |
| **VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP** | **449,00** |
| VIRTUAL SOCCER | 469 00 |
| WOLFENSTEIN 3D | 490,00 |
| WORLD CLASS RUGBY | 299 00 |
| YOUNG MERLIN | 489 00 |
| ZELDA 3 | 389,00 |

### PROMO SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| **MORTAL KOMBAT** | **249,00** |
| BOB | [illegible] |
| CAMPIONNA FOOTBALL | [illegible] |
| EARTH DEFENSE FORCE | [illegible] |
| JURASSIC PARK | [illegible] |
| L'ARME FATALE | [illegible] |
| MR NUTZ | [illegible] |
| NBA ALL STAR CHALLENGE | [illegible] |
| PILOT WINGS | [illegible] |
| PROBOTOR | [illegible] |
| SPIDERMAN & MAN | [illegible] |
| STAR WING | [illegible] |
| SUPER KICK OFF | [illegible] |
| SUPER R TYPE | [illegible] |
| SUPER SWIV | [illegible] |
| SUPER TENNIS | [illegible] |

## ACCESSOIRES

| | |
|---|---|
| 2 MANETTES SANS FIL PRO6 | 299 F |
| JOYSTICK ARCADE PRO 5 | 299F |
| *6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM* | |
| ACTION REPLAY PRO | 399 F |
| **POUR SNES/SFC/SHIN** | |
| **Permet d'être utiliser comme ADAPTATEUR UNIVERSEL** | |
| ACTION REPLAY PRO | 299F |
| **POUR GAME BOY OU GAME GEAR** | |
| MANETTE ASCII | 109F |

## JAGUAR

| | |
|---|---|
| **JAGUAR + CIBERMORPH** | **2290 F** |

| | |
|---|---|
| ALIEN VS PREDATOR | TEL |
| CHECKERED FLAG II | TEL |
| CLUB DRIVE | 499 00 |
| CRESCENT GALAXY | 449 00 |
| KASUMI NINJA | TEL |
| KICK OFF 3 | TEL |
| LORD DUNES | 449 00 |
| RAIDEN | 449 00 |
| STAR RAIDERS | TEL |
| TEMPEST 2000 | 499 00 |
| WOLFENSTEIN 3D | TEL |
| MANETTE | 299,00 |

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| FINAL FANTASY LEGEND III | 299 00 |
| BILL AND MAC | 99 00 |
| MAGAMAN 4 | 249 00 |
| MORTAL KOMBAT | 199 00 |
| STROUMPFS | 259 00 |
| SUPER KICK OFF | 99 00 |
| SUPER MARIOLAND III | 279 00 |
| TINY TOON 2 | 249 00 |
| TRACK AND FIELD | 99 00 |
| ZELDA | 249 00 |

## NEO GEO

| | |
|---|---|
| **NEO GED + 1 MANETTE** | **1990 F** |
| **MANETTE** | **490 F** |
| **MEMORY CARD** | **229 F** |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ALFA MISSION II | 590 00 | ROBO ARMY | 949 00 |
| ART OF FIGHTING | 849 00 | SAMOURAI SHOW DOWN | 1590 00 |
| ART OF FIGHTING 2 | 1590 00 | SPINMASTER | 1390 00 |
| BASEBALL STAR 2 | 849 00 | **SUPER SIDE KICK 2** | **1390,00** |
| BLUES JOURNEY | 399 00 | TOP HUNTER | TEL |
| FATAL FURY SPECIAL | 1390 00 | TRASH RALLYE | 690 00 |
| FATAL FURY II | 990 00 | 3 COUNT BOUNT | 849 00 |
| GHOST PILOT | 399 00 | **VIEW POINT** | **1290,00** |
| KARNOV'S REVENGE | 1590 00 | WIND JAMMERS | 1390 00 |
| MAGICIAN LORD | 690 00 | WORLD HERDE II | 849 00 |
| MUTATION NATION | 849 00 | WORLD HEROES JET | 1590,00 |

**VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75**

**PARIS** 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL : 43 45 93 82

**LILLE** 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43 — 44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 62

**BORDEAUX** 15 rue Condillac TEL : 56 52 72 84

**STRASBOURG** 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

**DOUAI** 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

# MEGADRIVE

| VIRTUA RACING 599 F | | DRAGON BALL Z 489F | |
|---|---|---|---|
| ALADDIN (EUR) | 349 00 | NBA JAM (EUR) | 449,00 |
| ART OF FIGHTING (JAP) | 449,00 | NBA SHOWDOWN (EUR) | 425 00 |
| BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON | 199 00 | NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR) | 425 00 |
| BEST OF THE BEST (USA) | 299 00 | PETE SAMPRAS | 399,00 |
| CASTELVANIA (USA) | 395 00 | PGA EURO TOUR | 425,00 |
| DAVIS CUP TENNIS (EUR) | 299 00 | PINK PANTHER (EUR) | 349,00 |
| DRAGON BALL Z (JAP) | 489,00 | POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA) | 249 00 |
| DRAGON'S REVENGE (USA) | 349 00 | PRINCE OF PERSIA (EUR) | 399 00 |
| DUNE II (EUR) | 449,00 | PSG SOCCER (EUR) | 399,00 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 529,00 | SHINING FORCE 2 (JAP) | 390,00 |
| FATAL FURY II (JAP) | TEL | SONIC 3 (JAP) | 489 00 |
| FATAL FURY (JAP) | 299 00 | SONIC SPINBALL (EUR) | 299 00 |
| FIFA SOCCER (EUR) | 349 00 | STAR TREK NEXT GENERATION (USA) | 495 00 |
| FLASH BACK (EUR) | 385 00 | STREET FIGHTER 2 | 399 00 |
| HOOK (USA) | 299,00 | STREET OF RAGE III (JAP) | 449 00 |
| INTERNATIONAL RUGBY (EUR) | 425 00 | SUPER KICK OFF (EUR) | 249 00 |
| JOHN MADDEN 94 (EUR) | 425 00 | TINY TOON (EUR) | 299 00 |
| JURASSIC PARK (EUR) | 299,00 | TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR) | 249 00 |
| LA BELLE ET LA BETE (USA) | 299 00 | TOE JAM AND EARL 2 (USA) | 425 00 |
| LAND STALKER (EUR) | 425 00 | VIRTUA RACING | 599,00 |
| LETHEL ENFORCER +GUN (USA) | 449 00 | VIRTUAL PINBALL (EUR) | 385 00 |
| LOST VIKING (USA) | 425 00 | X MEN (EUR) | 299 00 |
| LOTUS II (EUR) | 299 00 | ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA) | 299 00 |
| MEGA TURRICAN | 425 00 | ZOOL (EUR) | 299 00 |
| MORTAL KOMBAT (EUR) | 349 00 | | |

# MEGA PROMOS !

| | | | |
|---|---|---|---|
| BUBSY | 249,00 | | |
| ALIEN 3 (EUR) | 199,00 | GYNOUG (EUR) | 149,00 |
| ASTERIX | 249,00 | HAUNTING (EUR) | 199,00 |
| ATOMIC ROBOKID (JAP) | 149,00 | JOHN MADDEN 92 (USA) | 149,00 |
| BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP) | 199,00 | KID CHAMELEON (JAP) | 99,0 |
| BATTLE TOADS (JAP) | 199,00 | LHX ATTACK CHOPPER (USA) | 149,00 |
| BATMAN RETURN (EUR) | 149,00 | MICKEY DONALD (JAP) | 199,00 |
| BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA) | 149,00 | PELE SOCCER | 199,00 |
| CHAMPIONSHIP PRO AM (USA) | 129,00 | ROBOCODE (JAP) | 99,00 |
| CHAKAN (EUR) | 149,00 | SAINT SWORD (JAP) | 99,00 |
| CRYING (JAP) | 149,00 | TOE JAM EARL (JAP) | 99,00 |
| F22 INTERCEPTOR (JAP) | 199,00 | UNDEADLINE (JAP) | 99,00 |
| GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR) | 199,00 | WONDERBOY 3 (JAP) | 129,00 |
| | | ZERO WING (JAP) | 99,00 |

**ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F**
**AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F**
**AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT**

**ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F**
**AVEC UN JEU ACHETE : 99 F**

# ARTICLES DRAGON BALL

| | |
|---|---|
| STICKERS | 10 F |
| MANGA | 35 F |
| MANGA COULEUR | 79 F |
| CD MUSICAUX | 149 F |
| POSTER | 49 F |
| PUZZLE 500 PIECES | 69 F |
| RAMICAROS à partir de | 5 F |
| CANIERS | 39 F |
| FIGURINES | 39 F |
| MAGNETS | 15 F |
| PINS | 15 F |
| JEUX DE 54 CARTES | 99 F |

ARRIVAGE MASSIVE D'ARTICLES DRAGON BALL Z

# 3 DO

**3 DO + CRASH & BURN + PERITEL +ALIM 220 V : NTSC 3890 F PAL 4290 F**

| | | | |
|---|---|---|---|
| SEWER SHARK | 495,00 | ESCAPE FROM MONSTER MANOR | 390,00 |
| WHO SHOT JOHNNY ROCK | 449 00 | TWISTED | 399 00 |
| STELLAR 7 | 395 00 | ULTRAMAN (JAP) | 690 00 |
| BATTLE CHESS | 495 00 | MAD DOG MC CREE | 395 00 |
| DRAGON S LAIR | 395 00 | OUT OF THIS WORLD | 449 00 |
| TOTAL ECLIPSE | 449 00 | NIGHT TRAP | 449,00 |
| MEGA RACE | 395 00 | LEMMINGS | 395 00 |
| PISTOLET | 349 00 | JOHN MADDEN FOOTBALL | 299,00 |
| MICROCOSM | 495 00 | WING COMMANDER | 399 00 |
| THE HORDE | 495 00 | PEOPLE BEACH GOLF | 495 00 |
| CARTE FULL MOTION VIDEO | TEL | JOYSTICK ARCADE | TEL |
| JURASSIC PARK | 495 00 | STAR CONTROL II | 395 00 |
| ORION OFF ROAD | 449 00 | ROAD RASH | 395 00 |
| SHOCK WAVE | TEL | CARTOON WOODY WOOD PICKER 3 VOLUMES | 159 F rs PIECE |

# MEGA CD

**MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1890 F**

**MULTIMEGA + 3 CD 3290 F**

| | | | |
|---|---|---|---|
| BARI ARM (JAP) | 199 00 | SHERLOCK HOLMES 2 (USA) | 299,00 |
| ELECTRIC NINJA ALESTE (JAP) | 199 00 | STAR WARS REBELL ASSAULT (USA) | 495,00 |
| FINAL FIGHT (JAP) | 199,00 | TOMCAT HALLEY (USA) | 425 00 |
| PRINCE OF PERSIA (JAP) | 199 00 | THE 3RD WAR (USA) | 449 00 |
| RAMNA 1/2 (JAP) | 299,00 | VAY (USA) | 449 |
| SONIC (JAP) | 299 00 | WILLY BEMISH (USA) | 449 |
| WONDER DOG (JAP) | 199 00 | WHO SHOT JOHNNY ROCK (USA) | 449 00 |
| BATMAN RETURN (USA) | 299 00 | DUNE (EUR) | 385 |
| CHUCK ROCK (USA) | 299 00 | FINAL FIGHT (EUR) | 299 00 |
| DEADLIGHANGER (USA) | 299 00 | HOOK (EUR) | |
| DOUBLE SWICH (USA) | 495 00 | JAGUAR XJ220 (EUR) | 299 00 |
| DRACULA (USA) | 299 00 | GROUND ZERO TEXAS (EUR) | 449 00 |
| ECCO LE DAUPHIN (USA) | 299 00 | MORTAL KOMBAT (EUR) | 385,00 |
| INDIANA JOHES (USA) | 449 00 | NIGHT TRAP (EUR) | 449 00 |
| JURASSIC PARK (USA) | 495 00 | NHL 94 (EUR) | 395 |
| KRISS KROSS (USA) | 299 00 | MICROCOSME (EUR) | 449 |
| LETHAL ENFORCER + GUN (USA) | 549 00 | POWER MONGER (EUR) | 425 |
| LUNAR (USA) | 495 00 | SHERLOCK HOLMES (EUR) | 299 |
| MAD DOG MC CREE (USA) | 399 00 | SONIC CD(EUR) | 425 |
| MICROCOSME (USA) | 349 00 | SILPHEED (EUR) | 425 00 |
| MONKEY ISLAND (USA) | 399,00 | THUNDER HAWK (EUR) | 425 00 |
| OUT OF THIS WORLD 2 (USA) | 495 00 | WOLFCHILD (EUR) | 299,00 |
| PUGSY (USA) | 495 00 | WONDERDOG(EUR) | 299 00 |
| REVENGE OF THE NINJA (USA) | 425 00 | WWF RAGE IN THE CAGE (EUR) | 385 00 |
| SPIDERMAN (USA) | 249 00 | | |

**GENIAL ! LE CDX PRO 399 F**
**PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD**

***NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER***

**ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3**

**LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO**

**BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55**

| CONSOLES ET JEUX | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| Frais de Port* jeux 25 F consoles & accessoires 60F | |
| TOTAL A PAYER | |

* CEE, DOM-TOM
cartouches 40Frs consoles 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse .....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR ❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

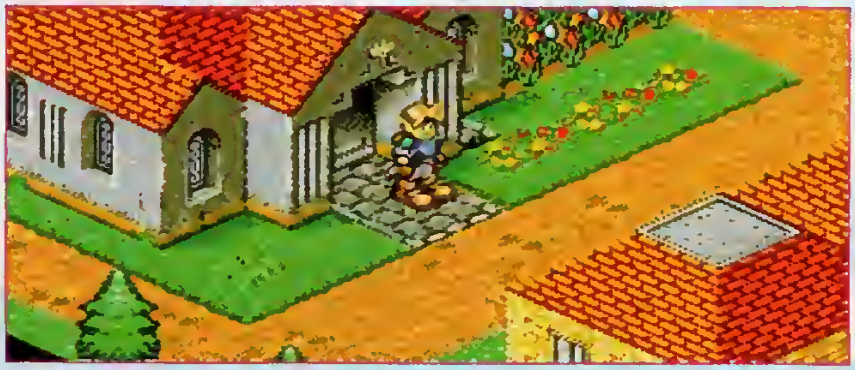
Mode de paiement ❒ Cheque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ..... ../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Prix valables sauf erreur d'impression pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

# landstalker
## MEGADRIVE
## troisième partie

**On se retrouve pour un nouveau volet de l'intégrale du jeu de rôle-aventure de l'année. De rebondissements en coups de théâtre, nous nous rapprochons, doucement mais sûrement, du dénouement de cette fantastique quête.**

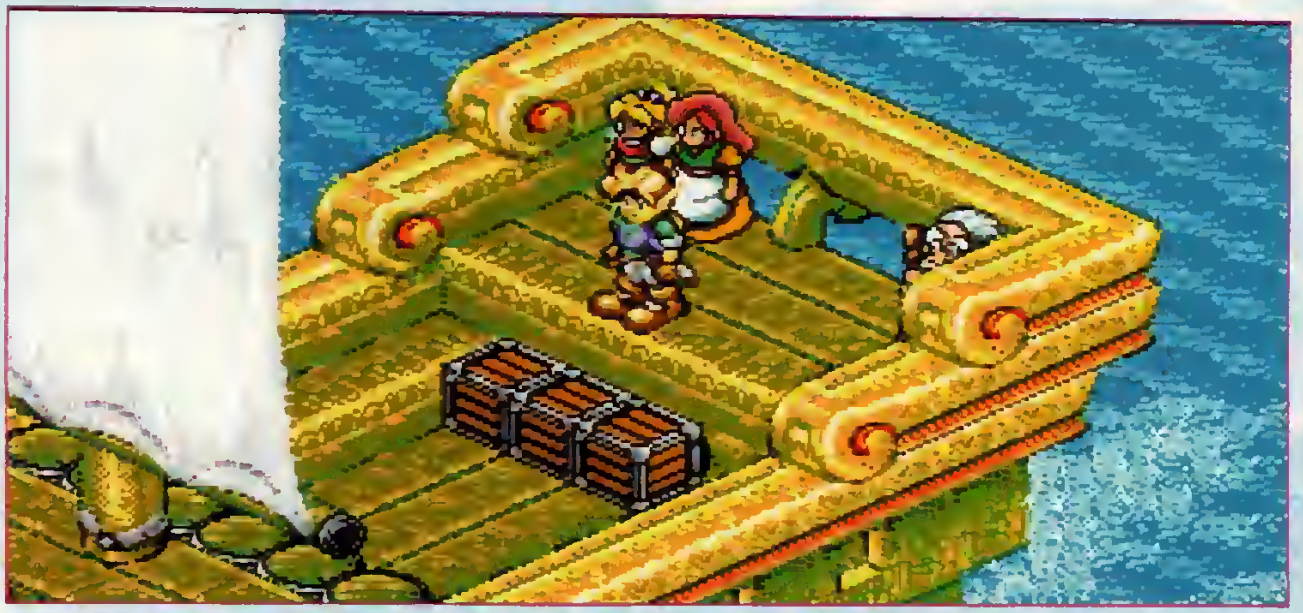


*La cité de Mercator ; le début de ce troisième volet.*

*Au port, le bateau marchand vous attend.*

Grâce à vos exploits, le phare de Ryuma a pu être réparé, rendant de nouveau possible la navigation. Nous avons quitté Ryle alors qu'il s'apprêtait à s'offrir une courte croisière d'agrément. Traversée qui le mènera jusqu'à la ville de Verla.

Replongeons donc dans le vif du sujet où action et scéances de gamberge vont reprendre leurs droits. La poursuite du duc de Mercator est de nouveau à l'honneur.



*Avant de replonger au cœur de l'aventure, offrez-vous une petite croisière.*

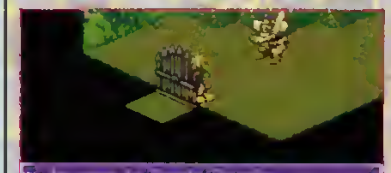
# La mine de Verla

À peine Ryle a-t-il pénétré dans l'enceinte de la ville de Verla qu'il est sauvagement attaqué par les soldats du Duc. Le bref combat qui s'ensuit devrait normalement tourner en votre faveur. Curieusement, cette petite ville ne semble pas très animée. En effet, après une courte investigation, Vous réaliserez que tous les villageois ont disparu à l'exception d'un vieux marchand et du prêtre. Même s'ils acceptent volontier de vous aider, ils se montreront en revanche peu loquaces quant aux événements survenus récemment. N'hésitez pas à acheter de la potion de dahl. Cet article est relativement cher (300 PO), mais il vous sera probablement très utile d'ici peu. À l'ouest de ce hameau, se trouve la maison d'un pêcheur qui vous expliquera que les troupes du Duc

## 1

## LES GARDIENS

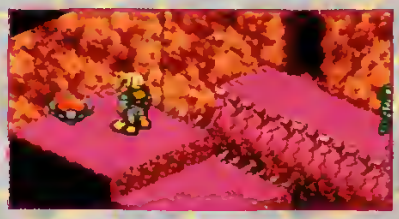
La mine se divise en trois galeries principales au fond desquelles vous rencontrerez des vassaux du Duc. En plus de surveiller les prisonniers, les deux premiers gardes possèdent la clé donnant accès à la galerie suivante. La troisième sentinelle se contente de garder le dernier tiers de la population.

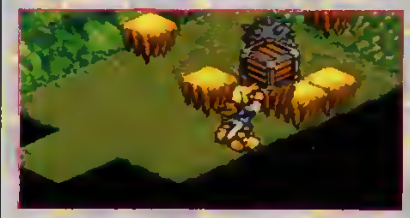


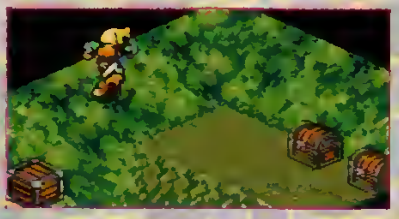
## 2

## LE PLAN GALÈRE

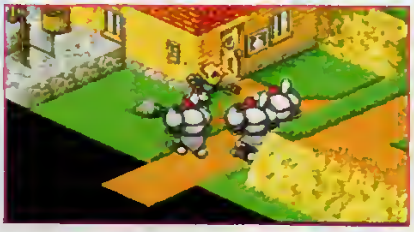
Une fois que vous aurez actionné l'interrupteur, la porte défendant cette salle s'ouvrira. Il s'agit d'un petit casse-tête axé sur la 3D isométrique. Prenez la caisse en bois et posez-la sur le seul bloc à hauteur du visage du héros (à droite de l'écran). Contournez la boule à pointes, escaladez les premiers blocs puis reprenez la caisse. Effectuez une série de sauts pour vous hisser sur le bloc le plus haut. Enfin, placez-vous face à l'estrade et posez la caisse à l'extrême bord du bloc. Il vous reste à monter sur la caisse puis à sauter avant de vous précipiter sur les coffres.







*Le pêcheur de Verla habite cette maison. Il a réussi à échapper à la rafle.*



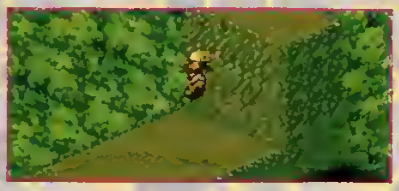
*À peine les portes de Verla franchies, les embrouilles commencent pour Ryle.*

L'entrée de la mine.

Ici, veillez à éviter la chute, sous peine de revenir assez loin en arrière.

ont emmené hommes, femmes et enfants, afin d'exploiter la mine située encore plus à l'ouest. Après une petite ascension et quelques combats, vous parviendrez au seuil de la mine de Verla. Il semblerait que le Duc ait de bonnes raisons d'effectuer des fouilles dans cette mine. Vous devrez explorer trois réseaux de galeries assez complexes et surtout délivrer les habitants de Verla (encadré 1).

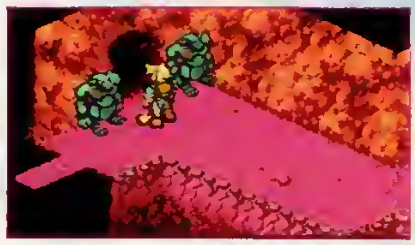
## 3 CONSTRUISEZ VOTRE ESCALIER



Vous n'allez pas tardez à rencontrer le second chevalier inféodé au Duc. Malheureusement, vous finissez par déboucher dans une salle apparemment sans issue. En étudiant un peu plus attentivement les lieux, vous apercevrez une porte située à un niveau supérieur. La salle est occupée par quelques cyclopes placés là pour la forme. Une fois les monstres vaincus, portez l'une après l'autre les jarres au pied de la plate-forme inaccessible, et édifiez un escalier pour continuer votre exploration.

Malgré leurs conditions de labeur, certains prisonniers trouvent le temps de creuser pour s'évader.

Les trois prétendants à l'évasion vous indiquent où ils ont caché l'épée du Tonnerre.



Vous devez actionner un switch pour que les statues vous cèdent le passage.

Le plastron chrome augmente votre potentiel de défense.

Si, au cours de votre exploration, vous arrivez au terme de vos réserves d'eke-eke et de dahl, n'hésitez surtout pas à retourner à Verla faire une petite sauvegarde et quelques achats. Cette mine est assez vaste et les difficultés ne manquent pas, mais je ne m'attarderai que sur deux d'entre elles (encadrés 2 et 3).

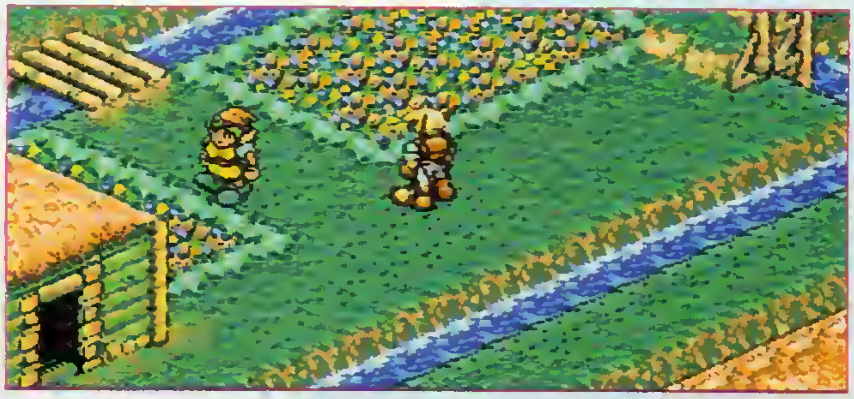
Cela dit, n'hésitez pas à fouiller les moindres recoins de cette mine. Vous y trouverez notamment un plastron de chrome offrant une meilleure protection.

Verla vient de retrouver sa bonne ambiance habituelle.

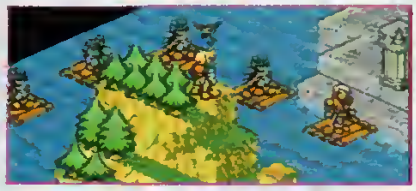
Maintenant que vous avez libéré la totalité des villageois, retournez à la cité de Verla. Vous aurez la très agréable surprise de vous rendre compte que les mineurs prisonniers ont découvert l'épée du Tonnerre en essayant de s'évader. Descendez dans le puits et, après quelques tâtonnements, vous trouverez la fameuse épée. Pensez à en équiper votre personnage avant de prendre la route de Destel, via la mine.

# Destel

Une fois l'épée du Tonnerre en poche, une petite promenade de santé — au sens propre du terme — vous attend. La ville de Destel, votre prochaine étape, est habitée par des nains pacifistes dont la principale occupation est la culture des fleurs. Après une petite visite à chacun des habitants, vous apprendrez que le Duc vous précède encore de quelques longueurs. Quittez Destel par le nord et prenez l'anneau de Mars au passage (encadré 1). Une fois que vous l'aurez passé à votre doigt, votre résistance au poison se trouvera



*Ryle arrive dans un village de nains pacifiques.*

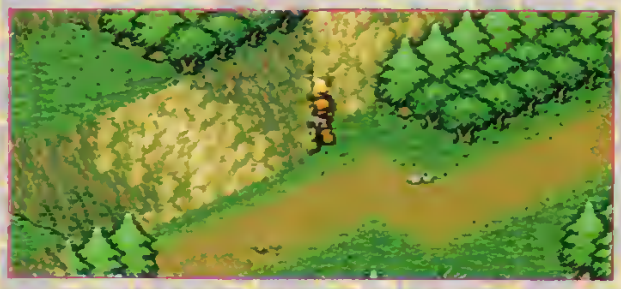


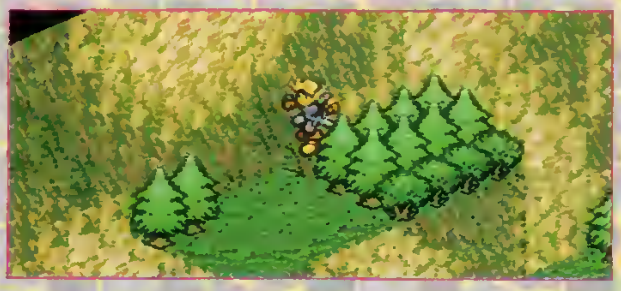
*Avant de continuer, vous devez impérativement assister à l'entrée du Duc du haut de cette colline.*

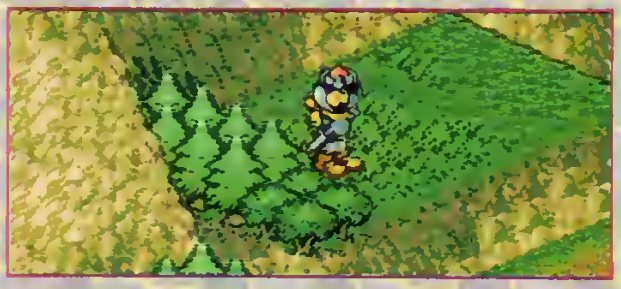
*Vous assistez impuissant au départ du Duc pour le sanctuaire du Lac.*

*A Destel, les scelles du puits ont été brisés par un inconnu.*

## 1 L'ANNEAU DE MARS

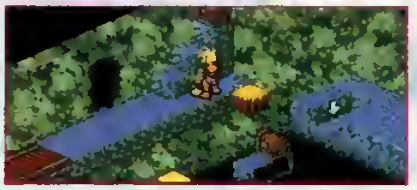






Quand vous aurez localisé l'anneau de Mars, vous n'aurez pour ainsi dire plus qu'à vous baisser pour ramasser le précieux objet. Faites quelques pas supplémentaires et laissez-vous glisser dans la faille qui se trouve entre la falaise et la plate-forme. Un escalier, invisible sous cet angle de vue, vous permet d'atteindre le plateau. Effectuez un dernier petit saut, et l'anneau magique sera à portée de main.

*Le premier passage délicat du puits. Rassurez-vous, les plates-formes sont toutes à la même hauteur.*



*La deuxième salle est dans la lignée de la précédente.*

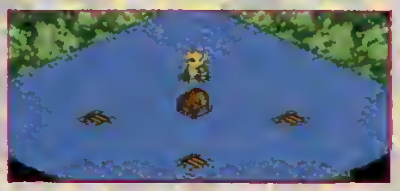
accrue. En arrivant au bord du lac, vous assistez impuissant au départ du Duc pour le sanctuaire du Lac. Quelques écrans plus à droite de l'embarcadère, vous devez grimper au sommet d'une colline pour voir le Duc pénétrer dans le sanctuaire. Ce n'est qu'après cet événement que vous pourrez entamer l'exploration du puits de Destel (encadrés 2, 3 et 4).

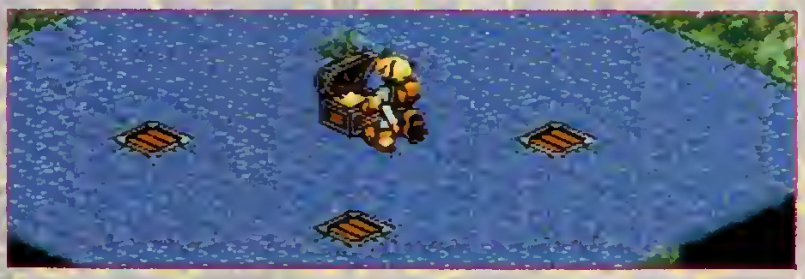
*Les trois dernières clés sont très bien défendues.*

## 2

## LA PREMIERE CLÉ

Lors du premier passage où il vous faudra emprunter des plates-formes mouvantes, vous apercevrez une issue située en contrebas. Placez-vous sur la seule plate-forme à déplacement vertical afin de gagner la porte. Vous déboucherez dans une salle où vous devrez affronter deux bulles jaunes. Cette formalité accomplie, il vous reste à placer les trois caisses dans leur emplacement respectif. Ce n'est pas évident ; vous devrez probablement vous y reprendre à plusieurs reprises. Placez-vous enfin dans le dernier trou libre. Un coffre contenant la première des quatre clés apparaîtra.

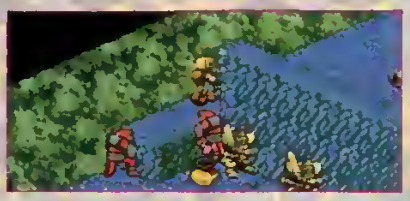


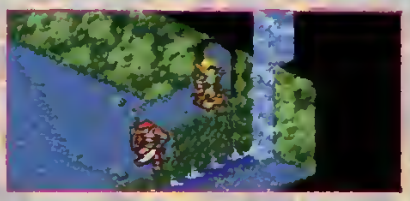


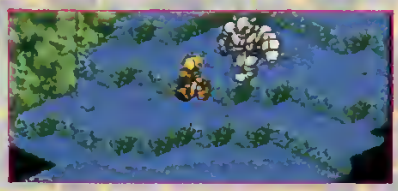
## 3

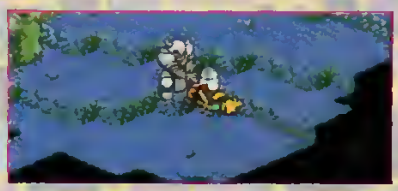
## LA SALLE DE L'INTERRUPTEUR

Du point de vue gamberge, le seul et unique interrupteur de ce lieu vaut à lui seul tous ceux de la tour de Mir réunis. En entrant dans la salle, n'attaquez pas les monstres, même si eux, de leur côté, s'en donnent à cœur joie. Prenez la jarre et posez-la de façon à atteindre la salle surélevée. Ensuite, incitez un ou deux monstres à vous suivre. Il ne vous reste plus qu'à les balader de telle sorte que l'un deux actionne le switch à votre place. Un bloc jaune apparaîtra un très court instant, juste le temps pour vous de sauter sur l'estrade et de quitter la pièce.





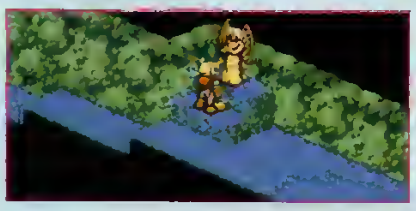




## 4

# LE TAURUS GOLEM

Avant de franchir cette porte, il est préférable de posséder en tout et pour tout quatre clés. Le boss qui vous attend derrière n'est pas un tendre en comparaison de tous ceux que vous avez croisés jusqu'à présent. Lorsqu'il frappe le sol avec son marteau géant, l'onde de choc vous sonne quelques instants. Il met ce court laps de temps à profit pour venir vous asséner un coup violent qui a toutes les chances de vous laisser sur le carreau. Pour éviter cela, dès que vous faites irruption dans la salle, précipitez-vous vers lui en vous plaçant sur une marche plus haute que celle où il se trouve. Branchez l'autofire et attendez qu'il s'écroule. À l'issue du combat, vous entrerez en possession de cent pièces d'or et des bottes de Soins.



*Un peu avant la sortie, une statue de la déesse vous restaure toute l'énergie perdue*

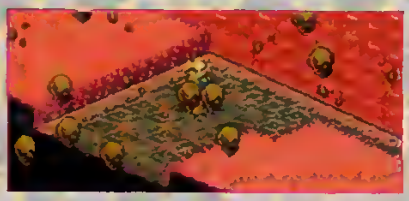
*Enfin le grand air, mais, malheureusement, cela ne durera pas longtemps*

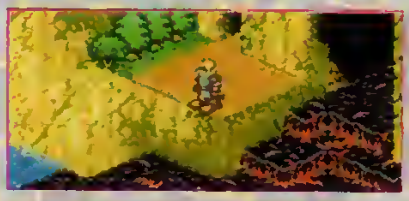
*Vous êtes arrivé à la dernière grotte, ultime étape avant le sanctuaire du Lac*

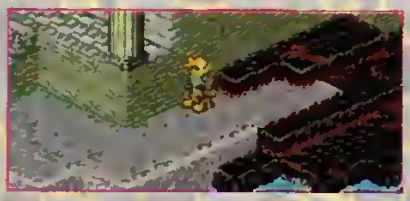
## 5

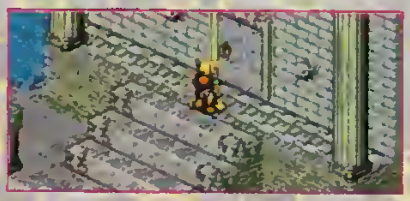
# L'ACCÈS AU SANCTUAIRE DU LAC

La traversée de la salle de Lave ne pose pas de problème particulier. En revanche, lorsque vous en ressortez, vous débouchez alors sur une falaise dominant le lac, sans aucun moyen de continuer. Retournez dans la salle de Lave et utilisez une statue de Gaïa. Le séisme qui se produira laissera s'échapper une coulée de lave qui, au contact de l'eau, se solidifiera instantanément. Cet écoulement va vous permettre d'atteindre facilement l'entrée du sanctuaire du Lac en conservant les pieds au sec.



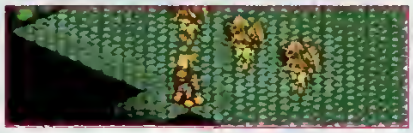






# Le sanctuaire du Lac

L'accès au sanctuaire du Lac a été rendu possible grâce à la coulée de lave qui s'est solidifiée au contact de l'eau. Vous pouvez donc gagner l'entrée de ce lieu saint à pied sec. À peine le seuil franchi, vous tombez nez à nez avec le groupe d'intervention des labyrinthes inféodé au Duc. Celui-ci se contentera de vous lancer quelques menaces avant de retrouver le Duc et l'informer de votre présence. Vous reprenez vos esprits dans la tour du Mage, qui vous confirme ce que vous savez déjà. Il vous remet également une hache magique qui vous permettra désormais de couper les sapins légèrement bleutés. Profitez de cette acquisition pour vous balader un peu partout sur l'île afin de voir ce que défendent ces sapins. Il y a pas mal de cœurs de vie qui ne seront pas de trop pour aborder le dénouement de Landstalker. Je vous donne donc rendez-vous le mois prochain pour la dernière partie de cette aventure.

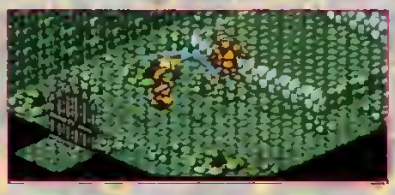


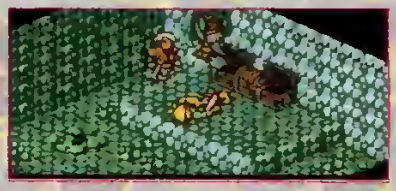
*Dès l'entrée, le Duc est informé de votre arrivée.*

## 1

## À LA POURSUITE DU DUC

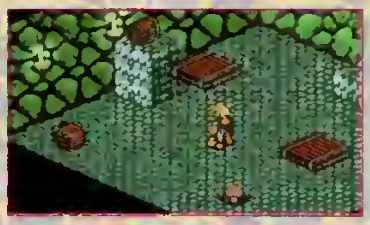
Peu après votre entrée, vous apercevez le Duc de loin. Sûr de sa victoire prochaine, il se permet de vous narguer. Mais avant d'aller l'affronter, explorez le sanctuaire de fond en comble (il y a plein de cœurs à récupérer). Lorsque vous vous déciderez à le défier, il vous faudra passer dans la salle où se trouvent une multitude de boules à pointes. Servez-vous de l'une d'elles pour atteindre l'estrade. Le chemin du bas est facultatif mais vous permet de récupérer un ou deux cœurs supplémentaires. Celui du haut vous mènera directement au Duc. La confrontation se soldera inévitablement par un duel. Surpris par votre maîtrise de l'épée, ce dernier se rendra, vous laissant piller les trésors. C'est le moment que choisit Zak pour faire sa réapparition en vous mettant hors de combat. L'intervention du magicien Mir sera votre salut.

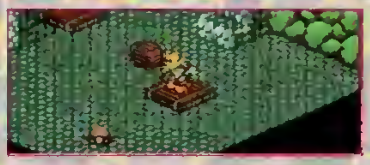


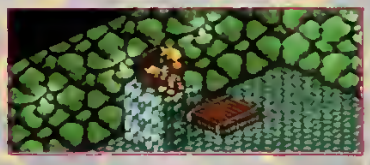


## 2

## LA PREMIÈRE CLÉ

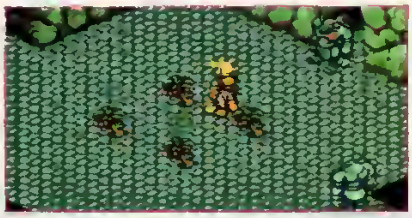




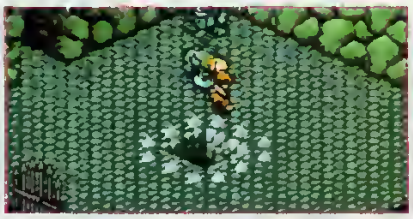


Deux clés sont indispensables, une autre facultative. La première est assez délicate à obtenir et nécessitera toute votre adresse. Les deux plates-formes en bois sont séparées par un vide trop important pour sauter de l'une à l'autre. Prenez donc la caisse et placez-vous sur la première plate-forme. Faites un saut et lancez la caisse sur l'interrupteur. Une plate-forme apparaîtra un court instant pour vous permettre d'atteindre le coffre.

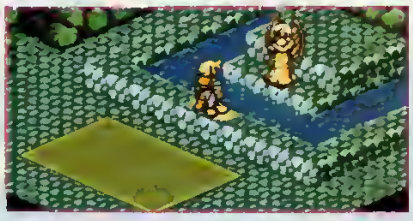
*La porte nord du vaste hall d'entrée mène à un point de sauvegarde*



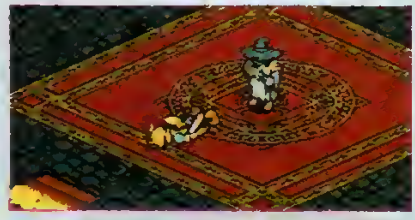
*Le climat du sanctuaire est propice au développement de l'eke-eke.*



*Un grand saut qui vous rapproche inexorablement du duc de Mercator.*



*Tout va bien : en plus de la sauvegarde et de l'eke-eke, il y a la déesse.*

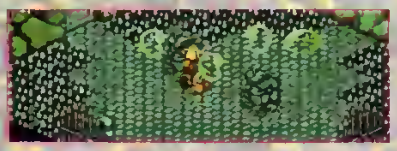


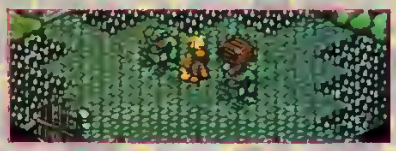
*Votre épopée dans le sanctuaire du Lac s'achève dans la tour de Mir.*

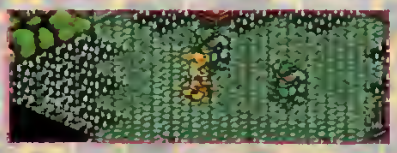
## 3

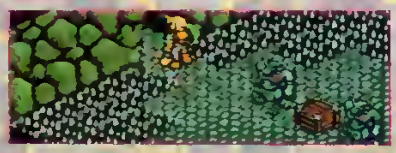
# LE PLASTRON CARAPACE

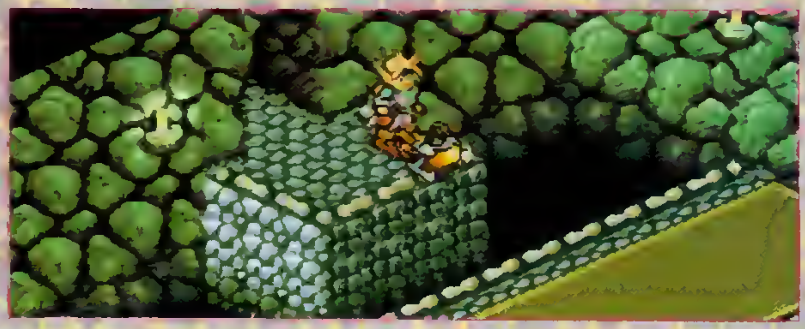
La salle aux bulles vertes est le point névralgique du sanctuaire. Vous l'emprunterez à plusieurs reprises. Lors de votre premier passage, vous devrez détruire les bulles pour faire apparaître une caisse. Placez-la ensuite sur la tête de la statue de droite pour que la grille correspondante s'ouvre ; faites de même pour la deuxième. Vous trouverez dans les salles suivantes une clé vous permettant d'ouvrir la porte verrouillée de la salle aux bulles. Après l'avoir franchie, vous découvrirez très rapidement et sans pouvoir le rater un plastron carapace augmentant considérablement votre potentiel de défense.







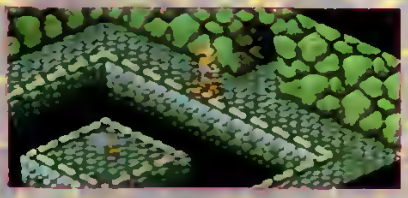


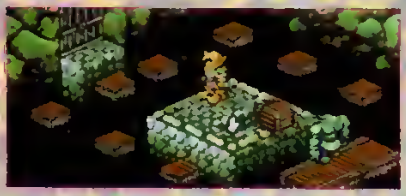


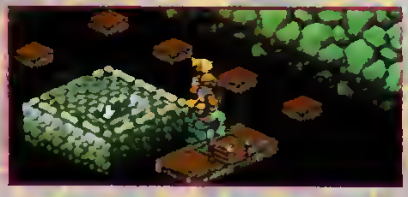
## 4

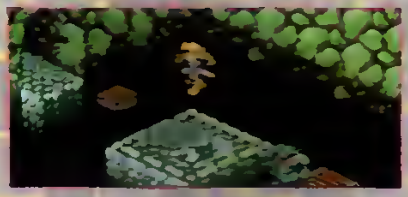
# L'ÉPÉE DE GLACE

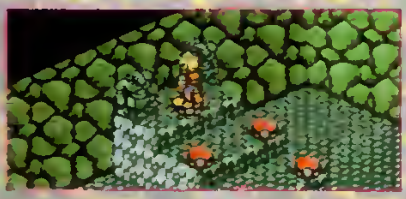
Obtenir l'épée de Glace n'est pas indispensable, mais vivement conseillé. Votre dextérité va être mise à rude épreuve. Une fois l'épée localisée, allez dans la salle précédente afin de vous hisser à l'étage supérieur. Prenez la caisse et enchaînez une série de sauts jusqu'à atteindre les deux grosses plates-formes. Les petites tombent presque immédiatement. Posez la caisse au pied de la statue et sautez sur sa tête. La statue pivotera sur elle-même, vous signifiant que la grille s'est ouverte. Dans la salle suivante, un interrupteur fait apparaître une plate-forme dans la salle de l'Épée, vous permettant ainsi d'atteindre cette dernière.

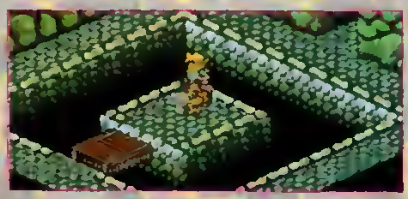












**La météo de Player One nous annonce d'ores et déjà un mois de juin très chaud sous cette rubrique : dans ces pages sublimes, vous allez découvrir des trésors de bidouilles et tips à la pelle. Le rêve quoi !**

## COMMENT UTILISER LES CODES ACTION REPLAY

Les cartouches Pro Action Replay ainsi que les Game Genie sont des cartouches optionnelles. Elles permettent à l'utilisateur de rentrer des codes pour augmenter par exemple le nombre de 1up (de vies), de sélectionner les stages, ou encore d'obtenir l'énergie infinie.
Ces produits sont généralement disponibles dans les magasins spécialisés, voire même dans certaines grandes surfaces. Lorsque vous voyez une astuce précédée des mentions « Pro Action Replay » ou « Game Genie », cela signifie qu'il faut obligatoirement disposer de l'une de ces cartouches pour profiter du tip.

## PRO ACTION REPLAY

Julien Tainmont
**Super Nintendo**
**SKY BLAZER**

Encore un tip sur Sky Blazer. Heureux les possesseurs de ce jeu divin, au graphisme splendide et à l'action débordante ! Voici un petit truc sympa et fort utile pour les joueurs qui ne demandent qu'à être aidés par quelques codes Action Replay.

Énergie infinie : 7E00 6400 (remettez le switch au milieu après le premier stage, puis, au deuxième, relevez-le jusqu'à la fin)
Pouvoir infini : 7E1F 0D0B

Filou et Léon d'Osakaï
**Super Nintendo**
**LE COBAYE**

Et une floppée de codes pour Le Cobaye (« Merci monsieur, c'est super cool ! — De rien mon petit. »)
Nombre de vies : 7E4A8F0X (il est conseillé de mettre A à la place du X)
Vitesse du jeu :
Normale : 7E057B03
High : 7E057B05
Folie : 7E057B07
Puissance de l'arme : 7E03710X (X entre 1 et 4)

La rédaction de *Player One*
**Super Nintendo**
**HYPER V BALL**

À peine le jeu est-il sorti en France que voici en exclusivité des codes qui s'avèreront (surtout le second) à mourir de rire.
Pour avoir des points d'avance : 7E1203XX (XX = entre 01 et 15)
L'équipe adverse qui disjoncte : 7E14030F (ou comment voir un receveur se prendre pour un lanceur)

Filou et Léon d'Osakaï
**Super Nintendo**
**DRACULA**

Eh ben ça, c'est du boulot de casseurs de jeux, dites-moi ! Comme ça au moins, vous serez sûr de terminer le soft (dites, vous y arriverez, hein ?). En passant, je remercie les deux comparses pour leurs merveilleux dessins.
Vies : 7E01E60X
Stage select : 7E01E401 (off pour jouer)
Score : 7E01E8XX
Énergie boss : 7E0B5E0F
Armes : 7E004D0X
Couteau : 0
Pieu : 1
Dynamite : 2
Pistolet : 3
Épée : 4
Lampe : 5
Fusil : 6
Arc : 7
Munitions : 7E00510X
Remplacer les X par les nombres indiqués.

Matthieu Levesque
**Super Nintendo**
**Mr NUTZ**

Vu la difficulté de ce jeu, vous serez certainement d'accord sur le fait que quelques codes seraient les bienvenus. Eh bien... abracadabra ! Ceci va vous satisfaire.
Énergie infinie : 7E01F4B3
Vies infinies : 7E1B89B1
Noisettes infinies : 7E0A2999

Julien Neel
**Game Boy**
**ZELDA LINK'S AWAKENING**

Là, je crois que ce cher Julien nous file la totale. Si, avec ces codes, vous n'y arrivez toujours pas, eh bien je crois qu'il serait bon de vous abstenir de jouer pendant... disons quelques années.
01xx 5EDB (xx) Rubis
01xx 4DDB (xx) Bombes
01xx 45DB (xx) Flèches
01xx 4CDB (xx) Poudre
01xx 0FDB (xx) Coquillages
0A01 00DB Pour avoir l'épée
0A04 00DB Pour obtenir le bouclier
0A03 00DB Pour avoir l'anneau

Vous êtes coincé dans un jeu ? 3615 Player One (tapez * SOS) ou 36 70 77 33 pour avoir la solution en 48h

0A0A 00DB Pour la plume
0A0C 00DB Pour avoir la poudre
0A02 00DB Pour avoir les bombes
0A05 00DB Pour avoir l'arc
0A08 00DB Pour avoir les bottes
0A0B 00DB Pour avoir la pelle
0A09 00DB Pour avoir l'ocarina
0A06 00DB Pour avoir le grappin
0A07 00DB Pour avoir la baguette de feu
0A0D 00DB Pour avoir le boomerang
0101 0EDB Pour avoir Yoshi
0102 0EDB Pour avoir le ruban
0106 0EDB Pour avoir la ruche

Jean-François Gilot (J.-F. O'Neal)

**Super Nintendo**

ADDAMS FAMILY 2

Allez une petite aide sur ce soft tant convoité par les joueurs de haut niveau. Vies infinies, super saut, énergie infinie... ça vous intéresse ? Regardez un peu plus bas et apprêtez-vous à sauter de joie.
Vies infinies : 7E004D02
Super saut : 7E00840A
Énergie infinie : 7E009503
Gants magiques : 7E014301
Pour avoir le dragonfire : 7E014101
Pour avoir les magic gloves : 7E014301
Pour avoir le spider venom : 7E014001
Pour avoir l'underwear : 7E014201

Michel Laleux

**Game Boy**

ZELDA LINK'S AWAKENING

Désolé, j'avais omis un codes des plus importants. Grâce soit rendue à Michel qui m'a permis de rectifier.
Énergie infinie pour Link : 0C1B5ADB
J'en profite pour m'excuser auprés de Michel si son nom est mal orthographié.

Vassuea Jovani

**Super Nintendo**

SUPER MARIO ALL STARS

Du grand art, mes amis, c'est moi qui vous le dis. On finit par se demander si un jeu est capable de résister à l'Action Replay.
Super Mario Bros
Invincibilité : 7E07 5606
Temps infini : 7E07 EB09
Vies infinies pour Luigi : 7E17 3605
Vies infinies pour Mario : 7E17 2A05
1 pièce = 1 vie : 7E07 5E63

Super Mario Bros 2
Invincibilité : 7E04 E1B0
Énergie infinie : 7E04 C33F
Super jump active : 7E04 CB3C
Vies infinies pour tous les personnages : 7E04 EE05

The Lost Level
Vies infinies Mario et Luigi: 7E07 5A05
Temps infini : 7E07 EB09
Invincibilité : 7E07 5606
xx = choix du niveau : 7FFB 02xx

Nicolas Rapin, alias Secret Of Manaman

**Super Nintendo**

POP'N TWIN BEE

Et hop là ! on s'amuse de plus en plus. Une fournée de codes pour Pop'n Twin Bee.
Énergie infinie joueur 1 : 7E00 9C1D
Énergie infinie joueur 2 : 7E00 9E1D
Super bombes infinies joueur 1 : 7E00 A003
Super bombe infinies joueur 2 : 7E00A203

## CHEAT MODES

Sébastien Karina

**Megadrive**

EX-MUTANTS

Voilà qui va faire plaisir à beaucoup d'entre vous. Avec ce cheat, plus la peine de chercher midi à quatorze heures : select stage, munitions illimitées et nombre maximum de vies. C'est pas beau ça ?

Quand le jeu commence, allez à l'écran d'options, sélectionnez la musique 05 et le son 21, mettez-vous sur « exit » puis pressez simultanément A, B, C, et start. Si vous avez bien réalisé la manip, Shannon s'écrira : « Too easy ».

La rédaction de *Player One*

**Mega CD**

CLIFFHANGER

Pour avoir 99 vies, à la page de présentation au titre du jeu, prendre la deuxième manette et presser haut, gauche, C, B et A.

La rédaction de *Player One*

**Megadrive**

ROCKET KNIGHT ADVENTURE

Pour les blasés, voici un cheat qui vous permettra de quitter à tout moment le stage dans lequel vous vous trouvez pour aller au suivant.
À la page de présentation, appuyez dix fois sur haut et dix fois sur gauche. Si le cheat est bien réalisé, un son se fera entendre. Ensuite, pendant le jeu, mettez en pause et appuyez sur C, B, B, A, C pour quitter le stage.

Éric Lacroix

**Megadrive**

ALADDIN

Vous trouvez ce jeu trop dur ? Il commence à vous tapez sur les nerfs.
Eh bien, clouez-lui le bec avec ce cheat à tout casser.
Pour quitter le level à tout moment et passer au suivant, mettez en pause puis appuyez simultanément sur A, B, B, A, A, B, B et A.

Jean-Christophe Banelle

**Super Nintendo**

EQUINOX

Pour satisfaire les envies de publication de Jean-Christophe alias Ark'an, voici son premier cheat sur Equinox.
À la page de présentation, lorsque « press star » s'affiche, appuyez sur : L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L ET R

(ouf...). La partie basse de la page de présentation s'affichera en vert pour signaler que le code a fonctionné, et vous aurez la vie et la magie illimitées. Chouette, non ?

Grégory Gardion

**Super Nintendo**

SUPER SWIV

Il faut avouer que la difficulté de ce jeu pourrait en rebuter certains, mais grâce à ses sublimes cheat modes de select stage, rien n'est plus impossible.
Mettez une pause puis tapez selon le stage voulu :
Stage 1 : R, L, R, R, L, L, R, L, R, R, L et L
Stage 2 : R, L, R, R, L, L, R, R, R, L, R, et R
Stage 3 : L, R, L, L, , R, R, L, L, L, L, R, R, R et L
Stage 4 : R, R, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R et L
Stage 5 : R, L, R, L, L, L, R, R, L, L, R, L, R, L et L
Stage 6 : L, L, L, L, L, R, L, L, L, L, L, L, L et R

Sylvain Juras

**Super Nintendo**

POCKY & ROCKY

On atteint des sommets avec ce cheat de toute beauté sur Pocky and Rocky.
Pour accéder au select stage, allez à l'écran de choix des joueurs, maintenez enfoncés les boutons X et Y et appuyez sur AAAABBBBABABABAB.

Patrice Garnier

**Game Gear**

STREETS OF RAGE

Pour les plus écœurés d'entre vous, il existe un moyen d'obtenir le mode d'invincibilité et le select stage. Pour cela, vous devez aller à l'écran des options, positionnez le curseur sur le sound test et sélectionnez la musique numéro 11, puis appuyez en même temps sur les boutons 1 et 2. Vous verrez apparaître dans l'écran des options « damage et start stage ». Il ne vous reste plus qu'à choisir votre stage et à mettre l'invincibilité sur « on » ou « off ».

Alex le Tueur, alias Alexandre Buhler

**Super Nintendo**

ROCK'N ROLL RACING

Son nom est Olaf, il joue dans The Lost Vikings sur Super Nintendo — que vous connaissez sûrement —, a déjà fait ses preuves comme parachutiste en équipe de France (de quoi ?). Pour jouer avec ce petit gros, il faut aller à l'écran de sélection des personnages, appuyer simultanément sur L, R, select, puis faire défiler les personnages vers la droite jusqu'à lui.

La rédaction de *Player One*

**Super Nintendo**

TAZ MANIA

Pour obtenir le select stage, lors de la page de présentation, appuyez sur select, une option apparaît avec des menus. Puis appuyez sur les boutons A, Y, A, Y, X, Y, B, A, R et L. Un écran de sélection de stage s'affiche et vous devez choisir votre niveau. Pour avoir vingt continues, lors de la page de présentation, pressez select au titre, l'écran des options apparaît. Appuyez sur les boutons Y, X, B, X, A, X, L, R, B, A, Y, A, X, A. Si vous avez bien suivi les instructions, un message vous confirme « Vingt continues ! »

Jacques Hubert

**Super Nintendo**

SUPER PUTTY

Pour obtenir les vies infinies, faites pause pendant le jeu et pressez R, A, L, L et Y.
C'est aussi simple que *Player One* !

Fabrice Leclerc

**Megadrive**

MAC DONALD'S TREASURE LAND AVENTURE

Pour obtenir le select stage, à la page de présentation, faites : gauche, droite, A, B, C, appuyez sur start et choisissez ensuite votre stage.

## ASTUCES/PASSWORDS

Samuel Carvaglio

**Megadrive**

PRINCE OF PERSIA

Allez les flemmards, grâce à Samuel, vous pourrez vous balader dans le niveau de votre choix. Ce jeu d'action vous demandera beaucoup de temps pour le finir mais ne vous inquiétez pas, voici les codes de tous les niveaux de ce splendide soft qui a eu un grand succès dans le domaine des jeux sur micro.
Niveau 2 : MTUEZ
Niveau 3 : PTUFZX
Niveau 4 : WYZNOC
Niveau 5 : ZYZOOJ
Niveau 6 : GEFWDO
Niveau 7 : CEFXNN
Niveau 8 : CZZUSH
Niveau 9 : NJKGNR
Niveau 10 : QJKHNY
Niveau 11 : MEFESS
Niveau 12 : LZZZNU
Niveau 13 : SEFJCZ
Niveau 14 : KUUCCO
Niveau 15 : OZZEMA
Niveau 16 : NUUEMU
Niveau 17 : XZZPBZ

Yvan Richard

**Mega CD**

ECCO THE DOLPHIN

Bon, tant qu'on y est, on vous balance le code pour aller directement à la fin du jeu (simple et économique).
QCFWUYHS

Éric Laugier

**Megadrive**

JUNGLE STRIKE

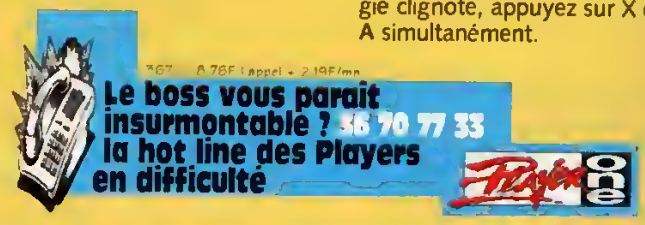
Pour le plaisir, les codes des niveaux 4 à 9 de Jungle Strike avec 16 vies à chaque fois.
Niveau 4 : XT6YXL6PF6M
Niveau 5 : VNHYWMGZBC9
Niveau 6 : WSFXW4MPYHJ
Niveau 7 : THPD96PGCLN
Niveau 8 : N4SC37S6MWB
Niveau 9 : NZY9SDBR9Y6

Ludovic Gstalter

**Super Nintendo**

NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

Aprés les coups spéciaux d'Art of Fighting, voici les méga-coups du dernier jeu des Tortues.
Quand votre 2e barre d'énergie clignote, appuyez sur X et A simultanément.

Matthieu Marfib

**Megadrive**

JURASSIC PARK

Pour tous ceux qui ne sont pas encore arrivés à la fin de ce jeu (excellent autant que difficile), voici le code : FREIHEIT
Et vous pourrez voir les concepteurs de Jurassic Park.

Le Tipeur fou

**Super Nintendo**

ROCK'N ROLL RACING

Le Tipeur fou, quel drôle de nom ! Tu viens de sortir de l'asile ? Non je rigole ! tu ne sors pas de l'asile mais sûrement de l'une des voitures de Rock'n Roll Racing, car il faut être un véritable expert pour donner autant de codes sur ce jeu machiavélique.
Mode « rookie »
5VT0QI2B2KW2
4ZL0RZ23VTWT
K3P0T!F905PT
9GV0R90V05PQ
5QK0TRHY056N
6G!0R023WK6R

Mode « vétéran »
!05WHP23V5PQ
V8DWHT0DB56N
YNWWRH1X92T2
XRDW551X!!P1
ZJK0Q50X92DT
95R0RNHY25PX

Mode « warrior »
YP5B5P252Q65
G37BJN2DQ5PQ
G3Y8TP2N!JRQ
TXX8MHZX35B2
5PG8R31567!2

René Febvre

**Game Boy**

SPEEDY GONZALES

Un petit coup de pouce... en vous fournissant des codes des niveaux 2 à 6.
Niveau 2 : 500999
Niveau 3: 343003
Niveau 4: B30637
Niveau 5: 812171
Niveau 6: 522472

La rédaction de *Player One*

**Super Nintendo**

ART OF FIGHTING

Nous vous dévoilons ce mois-ci les coups spéciaux d'Art of Fighting sur SN. Grâce à nous, vous pouvez désormais faire la peau à votre adversaire en le surprenant avec les nouvelles prises. Mais ne vous emballez pas trop vite, car pour exécuter les coups spéciaux, il faut que votre barre d'énergie vitale soit au plus bas et que votre barre de pouvoir soit, elle, au maximum.
Micky : avant, bas, bas-avant, avant + R, Y
Todo : arrière, bas-arrière, bas, bas-avant, avant + R, X
King : bas, bas-arrière, arrière, avant + R, Y
Jack : arrière, bas-arrière, bas, bas-avant, avant + R

John : bas-arrière, avant + R
Lee : avant, arrière, bas-arrière, avant + X
Big : avant, arrière, arrière-bas, bas, bas-avant, avant + X
Karaté : bas, bas-avant, avant + R, X

Julien Bell

**Game Boy**

BUGS BUNNY CRAZY CASTLE

Et paf ! le niveau 36 m'ennuie et re-paf ! je passe au niveau 37... Je suis fort non ? Quelques codes à se mettre sous les dents, histoire d'avancer dans le jeu.
Stage 20 : Z22Z
Stage 21: SP3Z
Stage 22 : SYEZ
Stage 23 : ZPUZ
Stage 24 : ZY9Y
Stage 25 : W2RZ
Stage 26 : WTFZ
Stage 27 : X2JZ
Stage 28 : XTKZ
Stage 29 : WPMZ
Stage 30 : WYCZ
Stage 31 : XPAZ
Stage 32 : XYOZ
Stage 33 : 255W
Stage 34 : 2ZWW
Stage 35 : TS2W
Stage 36 : TZPW
Stage 37 : 2W3W
Stage 38 : 2XEW
Stage 39 : TWYW
Stage 40 : TX9W

Xavier Roux

**Megadrive**

STREETS OF RAGE III

Une petite astuce plutôt marrante pour ceux d'entre vous qui désirent délirer un bon coup.
Au deuxième niveau, lorsque vous rencontrez le clown et le kangourou, tuez seulement le clown et laissez partir le kangourou. Ensuite, lorsque vous mourrez, vous pourrez jouer avec cet animal champion de boxe.

Frank Lenoir

**Super Nintendo**

BUBSY

Quelle lettre, mon petit Frank, pffff ! Que de questions ! Des questions, mais aussi des codes, alors profitons-en.
Level 1 : JSSCTS
Level 2 : CKBGMM
Level 3 : SCTWMN
Level 4 : MKBRLN
Level 5 : LBLNRD
Level 6 : JMDKRK
Level 7 : STGRTN
Level 8 : SBBSHC
Level 9 : DBKRRB
Level 10 : MSFCTS
Level 11 : KMGRBS
Level 12 : SLJMBG
Level 13 : TGRTVN
Level 14 : CCLDSL
Level 15 : BTCLMB
Level 16 : STCJDH

Marc Gallois

**Megadrive**

WORLD OF ILLUSION

Ben dites donc, vous êtes drôlement gâtés ce mois-ci. Une fois de plus, voici la totalité des codes.
Mickey en mode « un joueur » :
Stage 1 : reine, roi, reine et roi
Stage 2 : roi, reine, roi et roi
Stage 3 : roi, roi, roi et reine
Stage 4 : reine, roi, roi et roi
Stage 5 : roi, roi, roi et roi
Donald en mode « un joueur » :
Stage 1: roi, reine, reine et roi;
Stage 2: roi, roi, roi et reine;
Stage 3: roi, roi, reine et roi;
Stage 4: reine, roi, roi et roi;
Stage 5: roi, roi, roi et roi.

Hervé Tramis

**Megadrive**

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Un mois de folie ! Allez hop, les codes du jeu de football américain le plus gore en ces temps immémoriaux.
War Slammers : CNL111111Y
Death Skin Razors : 1CK111111H
Vile Vulgars : 4CK111111L
Dark Star Dragons : FMK3XYSL1Q
Icebay Bashers : 2CK111111D
Killer Konvicts : HGK111111J
Midway Monsters : 3CK111111F
Misfit Demons : JH1111111G
Psycho Slashers : GMK111111D
Rad Rockers : 5CK111111M
Road Warriors : BDK111111J
Screaming Evils : KLK111111L
Sixty Whiners : CBK111111J
Slaycity Slayers : LJK111111M
Terminator Trolz : MLK111111J
Turbo Techies : NMK111111Q

Benoît Le Roux

**Super Nintendo**

FINAL SET

Pour jouer avec les joueurs les plus performants, entrez le code suivant : BGQUYRAA FEEEEHAAJA

## PLAN DES LECTEURS

Hélas, ce mois-ci, nous n'avons pas reçu des tonnes de plans (ben alors ? Qu'est-ce qui vous arrive ?). Cela dit, le choix n'a pas été trop difficile. Les lauriers reviennent à Stephane Picot et à Filou et Léon d'Osakaï (encore eux !), ils ont tous deux gagné un abonnement à leur magazine adoré.
Leurs plans sont magnifiques... Celui de Stéphane remporte le prix de la complexité : la multitude de détails qui parsèment son plan est particulièrement impressionnante. Le plan de Filou et Léon, quant à lui, remporte le prix de la beauté. J'espère que, le mois prochain, votre courrier sera plus abondant. Je ne désespère pas... Et par pitié, si vous avez préparé chez vous le plan d'un jeu, osez l'envoyer ! Vous avez toutes les chances d'être publié. Tentez le coup. Après tout, on n'a rien sans rien !

### NOTE D'ASTUCEMAN

À propos des plans que vous m'envoyez, il serait bon d'inscrire au dos vos nom et adresse... histoire que nous puissions en attribuer le mérite à leurs auteurs. Sinon, j'espère que vous avez appréciez la nouvelle maquette de votre rubrique. Votre courrier semble l'attester. Bon, je vais vous laisser et retourner à mon dur labeur (NdIggy : dur labeur, dur labeur... faudrait voir à pas pousser le bouchon trop loin !). Voyez-vous, c'est avec ce genre de remarque que l'on brise la vie d'un homme. Allez, à bientôt dans prochain numéro, et ne m'oubliez pas. Il faut qu'elle tourne votre rubrique...

### PLAYER ONE

*Astuceman, Trucs en Vrac*
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

*Crevette, Plan des Lecteurs*
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

# SKYBLAZER

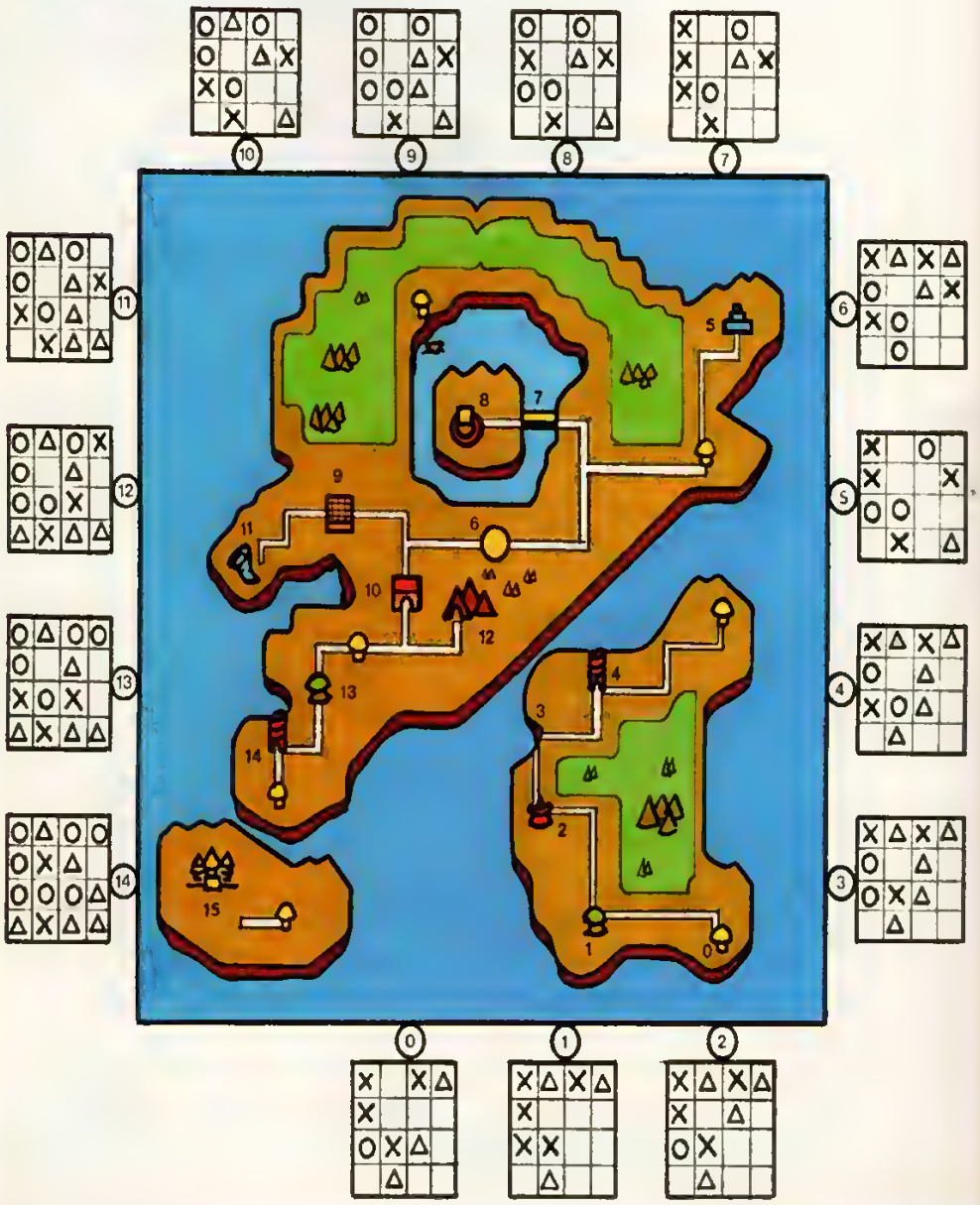
**CODES SNES CARTE**

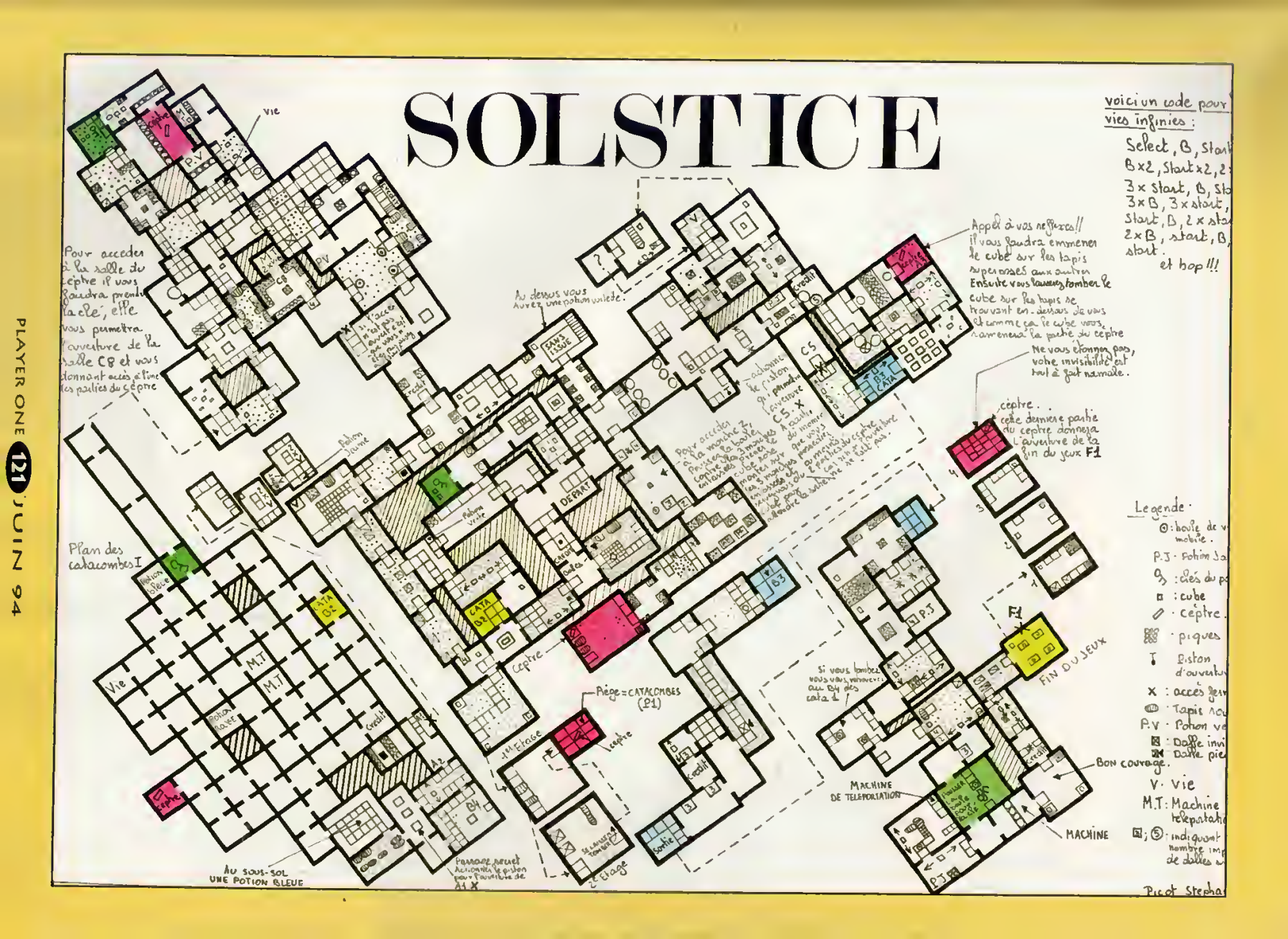
1- FALTINE'S WOODS
2- THE TEMPLE INFERNUS
3- CLIFFS OF PERIL
4- TOWER OF TAROLISK

5- PETROLITH CASTLE
6- THE SAND RIVERS OF SHIROL
7- THE FALLS OF TORMENT
8- LAIR OF KARYON

9- GATEWAY OF ETERNAL STORM
10- FORTRESS SHIROL
11- STORM FORTRESS OF KH'LAR
12- CAVERNS OF SHIROL
13- DRAGONHILL FOREST
14- THE GREAT TOWER

15- RAGLAN'S CITADEL





# SOLSTICE

voici un code pour vies infinies :

Select, B, Start
B x 2, Start x 2, 2
3 x Start, B, Sta
3 x B, 3 x start,
Start, B, 2 x sta
2 x B, start, B,
start.
et hop !!!

Pour accéder à la salle du ceptre il vous faudra prendre la clé, elle vous permettra l'ouverture de la salle C8 et vous donnant accès à l'une des parties du ceptre

Au dessus vous aurez une potion voilette.

Appel à vos reflexes !! il vous faudra emmener le cube sur les tapis superposés aux autres. Ensuite vous laisserez tomber le cube sur les tapis se trouvant en-dessous de vous et comme ça le cube vous ramenera la partie du ceptre

Ne vous étonnez pas, votre invisibilité est tout à fait normale.

ceptre. cette dernière partie du ceptre donnera l'ouverture de la fin du jeux F1

Plan des catacombes I

Piège = CATACOMBES (P1)

Si vous tombez vous vous retrouverez au B4 des cata 1

Bon courage.

MACHINE DE TELEPORTATION

MACHINE

FIN DU JEUX

Au sous-sol une potion bleue

Passage secret Actionner le piston pour l'ouverture de A1 X

Légende :

⊙ : boule de v mobile.
P.J : Potion Ja
: clés du p
: cube
: ceptre.
: piques
Piston d'ouvertu
X : accès fer
Tapis ro
P.V : Potion ve
Dalle invi
Dalle pie
V : vie
M.T : Machine teleportati
⊠ ; ⑤ : indiquant nombre imp de dalles

Picot Stepha

# ÉMEUTE AU CINÉ !

**À l'approche de l'été, les distributeurs sortent l'artillerie lourde et n'hésitent pas à inonder les écrans de films nouveaux. Tant mieux ! Prêts à tout pour aider leurs lecteurs, les gens de *Player* ont envoyé l'innocent Inoshiro visionner ces dizaines et ces dizaines de films, nanars inclus ! Il en est revenu aveugle mais heureux. Compte-rendu...**

Bonjour, amis de la culture ! Ne vous inquiétez pas pour mes mirettes, je suis actuellement en rééducation visuelle dans un institut spécialisé. Tout va pour le mieux. J'ai la conscience tranquille et je côtoie des malades intéressants comme l'élégant Matt M., l'alter ego du super héros Daredevil. Je profite donc de ce repos bienvenu pour vous présenter des personnages hauts en couleur, à savoir une maman « serial killer », des extraterrestres français et des basketteurs ricains. Action !

### « SERIAL MOTHER »

Projeté à Cannes en clôture, ce film a été dirigé par John Waters, idole absolue de Matt Murdock (le nôtre, dit « le Fou ») et chantre du « cinéma trash ». Les connaisseurs se délectent encore des outrances de *Female Trouble* et de *Pink Flamingo*. La diffusion de ces films est relativement discrète puisque leur contenu est... hem... offensif et franchement salé. Essayez de les choper mais faites gaffe : il y a de quoi traumatiser les plus innocents d'entre vous ! Mais ceci fait partie du passé puisque Waters a négocié depuis quelques années un virage plus « grand public » avec ses trois derniers films en date : *Hairspray*, *Cry Baby* et, son dernier-né, *Serial Mother*. Rassurez-vous : ce n'est pas parce que Waters fait plus « commercial » qu'il a renoncé à chambouler les spectateurs de ces films. Pas du tout ! Désormais, Waters agit dans le cadre de films nickel et d'apparence tout public. C'est encore plus pernicieux. Pour preuve *Serial Mother* où la grande Kathleen Turner incarne une mère de famille idéale, à côté de laquelle M^me^ Le Quesnoy passerait pour une maman décadente. Mais cette femme admirable cache bien son jeu : saisie d'effroyables pulsions meurtrières, elle harcèle son entourage de coups de téléphone obscènes, et étripe sans pitié tous ceux qui osent la contrarier. À partir de ce scénario plaisant, le cinéaste/scénariste Waters attaque au mortier les fondements de l'« american way of life ». C'est bon, féroce et iconoclaste. À voir ! Signalons que l'actrice Traci Lords et que le groupe L7 participent à ce jeu de massacre aussi hilarant que réjouissant...

*Serial Mother*. En ce moment sur les écrans.

Kathleen Turner.. Serial Mother !

### « CONEHEADS »

Nous changeons de registre avec les « Têtes de cône », une famille d'extraterrestres inventés pour l'émission de télé américaine « Saturday Night Live », oui ! celle-là même où explosèrent des génies (ha ! ha !) comme

Coneheads, les E.T. français !

Des cônes belliqueux !

John Belushi et Dan Aykroyd. Ce dernier a réédité le coup de Dragnet en transposant au ciné des persos célébrissimes de la télé ricaine. Peu connus

Dan Aykroyd chez le dentiste.

en France, ces cônes risquent pourtant de plaire au grand public familial qui fait généralement le succès des bonnes grosses comédies yankees.

Les Têtes de cône débarquent donc sur Terre en éclaireurs pour préparer l'invasion de notre planète par leur race de belliqueux aliens. Manque de bol, leur vaisseau tombe en rade et le couple (Aykroyd et Chaipuqui) doit adopter le style de vie des terriens du New Jersey (la banlieue US avec tous ses clichés). Le temps passe et les cônes sont, petit à petit, séduits par les hamburgers, le golf et les dollars. Tout irait donc pour le mieux (quand on leur demande d'où ils viennent, ils répondent qu'ils sont français, ouarf, ouarf !), s'il n'y avait les agents de l'immigration et leurs confrères d'outre-espace...

On n'ira pas par quatre chemins : *Conebeads* est une comédie 100 % américaine, sympa sans pourtant être hilarante. Les gags oscillant entre l'« hénaurme » et le rigolo, nous en avons conclu qu'il s'agit d'un film idéal pour un samedi soir entre potes. Notons pour terminer la participation de Phil Tippett *(Jurassic Park)* qui anime avec succès un monstre en « go-motion ».

*Conebeads*. Sortie le 22 juin.

## « BLUE CHIPS »

Là, je sollicite l'attention de tous les fans de NBA Jam et du basket en général. Dirigé par William Friedkin, l'homme de *L'Exorciste*, *Blue Chips* raconte l'histoire de l'entraîneur (Nick Nolte) d'une équipe de basket d'une université US. Son équipe subissant dérouillée sur dérouillée, le sélectionneur se met à la recherche de nouveaux talents, histoire de cartonner l'année suivante. La tâche est rude puisqu'il faut convaincre les nouveaux dieux du dunk de quitter leur trou et de descendre étudier en Californie. Pire, le règlement interdit pots-de-vin et cadeaux aux joueurs et à leur famille. Ça, c'est la théorie. En pratique, il n'en est rien et notre honnête ami entraîneur va devoir faire face à un cruel dilemme : être honnête et continuer avec son équipe médiocre, ou casquer et se salir copieusement les mains. L'embrouille ! Bon, tout ça ne doit absolument pas effrayer celles/ceux que le sport horripile. En effet, *Blue Chips* est un film béton. Les scènes de basket sont bestiales, voire anthologiques. Histoire de faire saliver les connaisseurs, le basketteur géant Shaquille O'Neal interprète une des nouvelles recrues du film. Avec Friedkin aux commandes, vous imaginez le spectacle ! À ne pas rater !

*Blue Chips*. Sortie le 22 juin. ■

Inoshiro, beaucoup E.T. français, un peu serial killer et pas du tout basketteur.

Shaquille O'Neal... 2,23 m !

« Blue Ship ».

Les meilleures nouveautés ciné, BD, K7 vidéo, laserdisc, CD et concerts : 3615 Player One (rubrique Reportages d'Inoshiro)

# TÉLÉMEUF : NESS

**_Player_ est de retour dans la quatrième dimension, celle de la télé, et rencontre la célébrissime madame Mario de « Télévisator », qui est aussi la non moins fameuse Nesstop de MCM. Osons. Causons !**

Bon ! Ce n'est pas parce que nous sommes en bouclage (Iggy bêle à tout bout de champ, Pedro fouette Elwood et, moi, je cherche à fuir) que nous devons oublier nos valeurs. *Player* revient donc dans le PAF pour interviewer l'épouse virtuelle du plombier de Miyamoto, la présentatrice du Top de MCM, Ness.

*P.O. : Alors, comment en es-tu arrivée à présenter à la télé ?*
Ness : Ce qui m'arrive, c'est le conte de fées rêvé par toutes les minettes. Je débarque de province pour bosser dans ce qui me passionne, la création, et je trouve une place à MSE (la société qui édite entre autres *Player One*), comme standardiste ! Là, je commence à travailler sur un peu tout. Et, au bout de quelques mois, « T2 » a commencé...
— *Et ensuite ?*
— Un jour, Crevette me téléphone. Il me demande de l'aider à gérer son emploi du temps. Peu à peu, je participe à des émissions spéciales, comme celle consacrée à Aladdin. Et, un soir, je reçois un coup de fil de Patrice et Cyril Drevet qui m'annoncent qu'ils lancent un jeu interactif, le jeu Mario, et cherchent donc une personne pour l'animer en direct. Là-dessus, je saute, tremblante, dans un taxi, et c'est parti !
— *Entre-temps, l'émission « Player » avait commencé sur MCM...*
— Oui ! je travaillais dessus car j'avais été chargée de gérer les rapports entre *Player*, « T2 » et MCM. Un jour, Crevette m'a proposé de venir lancer avec lui les plateaux du jeu Tiny Toons parce qu'il savait que je suis une fan de ces persos... Ça s'est bien passé. J'ai donc été chargée de co-présenter avec Cyril les plateaux du « Top » et je suis devenue Nesstop !
— *Après, tu as été choisie pour présenter les DA de « T2 »...*
— Beaucoup de téléspectateurs voulaient mettre un visage à la voix de « madame Mario ». On m'a donc demandé de présenter les plateaux du jeu. Puis, alors que je ne m'y attendais absolument pas, on m'a annoncé qu'on voulait augmenter la présence féminine au niveau de la présentation de « T2 ». J'ai donc appris par Mireille Chalvon, responsable des programmes jeunesse de France Télévision, que j'étais l'heureuse élue. Et le résultat, c'est tous les mercredis.
— *Ton opinion sur la télé...*
— Génial et très dur. Il faut toujours se remettre en question. En ce qui me concerne, je ne veux absolument pas décevoir Mireille Chalvon, qui est quelqu'un que je respecte ; elle m'a fait confiance.
— *Un mot aux lecteurs ?*
— Oui, mais à l'attention des filles. On dit souvent que, à la télé, il faut coucher. Ce n'est heureusement pas toujours vrai. Ce que j'ai vécu, c'est la preuve que dans ce métier, il y a des gens très bien !

# LA PHARMACIE DU MOIS

**Vite fait bien fait, voici quelques bonnes et belles choses qui nous ont particulièrement plu...**

Ne nous en voulez pas si, ce mois-ci, notre « shopping » est quelque peu réduit. C'est un choix. L'importance de nos dossiers nous contraint à compresser le reste. Le résultat, c'est... ça !

### « NADIA »

Vous connaissez probablement le super-DA *Nadia*, diffusé autrefois sur La Cinq et qui honore désormais le lénifiant Club Dorothée. Si vous êtes fou de cette série, vous vous sentirez concerné par le gros livre (« hardbook ») cher mais admirable qu'importent les braves de Tonkam. Ce grand format de près de cent (100 !) pages est consacré à l'un des dessinateurs de *Nadia*, Yoshiyuki Sadamoto. Cet ouvrage est magnifique, demandez à vos parents de vous l'offrir comme juste récompense de vos brillants efforts scolaires...

*Alpha/Y.*
Sadamoto/Import Tonkam

### DINOSAURES !

Spielberg adore les dinos, il l'a dit. Donc, après les célèbres *Le Petit Dinosaure* et *Jurassic Park*, il vient de produire *We're Back*, un nouveau DA pour tout-petits consacré à quatre reptiles préhistoriques sympa qui débarquent dans New York pour devenir les amis des petits enfants solitaires.

Pour la petite histoire, le graphiste français Jacques Muller (qui a animé le jeu Speedy Gonzales— voir *PO* n° 42) a travaillé dessus.

*Les Quatre Dinosaures.*
Sortie en salle le 22 juin ■

Inoshiro, en fuite.

Les quatre dinos !

REPORTAGE

# Player One ANNONCES

**LES BONS PLANS POUR BIEN VENDRE ET MIEUX ACHETER**

**L'ARGUS DES JEUX VIDÉO**

**PLUS DE 320 ANNONCES CLASSÉES, SUR LES CONSOLES ET LES JEUX VIDÉO**

**VOUS CHERCHEZ UN JEU ? PLAYER ONE ANNONCES VOUS EN PROPOSE DES MILLIERS !**

**N° 13 JUIN 1994**

## VENTES

### SUPER NINTENDO

Vends Zelda III 250 F, Super Star Wars 200 F avec boîtes et notices d'origine (port + 30 F). Manuela Pinatel : 305 A, avenue du Prado, 13008 Marseille. Tél : 91 77 24 14.

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + 4 jeux (Super Aleste, Street Fighter II, Zelda III, Actraiser) : 1 200 F à débattre (valeur réelle 2 400 F). Charles Roth : 25, bd Joffre, 54000 Nancy. Tél. : 83 30 44 72.

Vends (ou échange) Equinox, Young Merlin, Cliffhanger, Aero the Acrobat, Cool Spot, Street Fighter II Turbo, Terminator, Super Battleship, etc. Laurent Wawrzyciak : 11, avenue de l'Europe, pavillon Jura E4, 59320 Haubourdin. Tél. : 20 07 83 28.

Vends Super Mario All Stars, Spiderman, Tiny Toon, The Lost Vikings, Super Tennis, Final Fight, F-Zero, Super Star Wars, Zelda III, Lemmings et Street Fighter II de 150 à 250 F pièce. Cédric Fein : 99, avenue de Paris, 92320 Châtillon. Tél. : 42 53 60 68.

Vends Desert Strike, Jimmy Connors, Castlevania IV, Starwing et Super Ghouls'n Ghosts 200 F pièce. Vends aussi manette Super Advantage (neuve) 300 F. Olivier Quentin : 88, rue du Plessis, 77178 Saint-Pathus. Tél. : 60 01 41 90.

Vends F-Zero, Street Fighter II, Castlevania IV (fr.), Bart's Nightmare, Zelda III, Mickey, Addams Family (US) et Axelay (SUPER FAMICOM) 250 F pièce. Nicolas Leblanc : 44, rue Roger-Salengro, 59115 Leers. Tél. : 20 02 73 44.

Vends Starwing TBE et Ranma 1/2 II (jap.) 300 F pièce. Amelie Mouhli : 29 bis, rue de Chanconnet, 95100 Argenteuil. Tél. : 39 61 49 40.

Vends Zelda III, F-Zero et Mario IV de 275 à 300 F pièce. Gary Williams : 9, rue Guy-Môquet, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 49 82 44 99.

Vends Dragon Ball Z I (TBE) avec notice et boîte + code + prise super : 250 F. Aurélien Mak : 8, bd Calmette, 30400 Villeneuve-lez-Avignon. Tél. : 90 25 54 11.

Vends SUPER NINTENDO + 10 jeux (dont Street Fighter II Turbo) + joypad SF II + Dyna One + paddle d'origine + adaptateur universel + ATARI 520 ST + 100 disks : 1 900 F. Région parisienne uniquement. Nicolas Baud : 18, place des Droits-de-l'Homme, 95570 Bouffémont. Tél. : 39 91 90 26.

Vends SUPER NINTENDO + Zelda III + Mario IV + Mickey Mouse + World of Illusion + adaptateur + 2 manettes : 900 F. Arnaud Dutant : 3, route de Margaux, 33480 Avensan. Tél. : 56 58 71 72.

Vends Super Castlevania IV et Tiny Toon 250 F pièce, Street Fighter II 99 F. Laurent Manificat : résidence de la Sure, La Buisse, 38500 Voiron. Tél. : 76 55 03 28.

Vends (ou échange contre autres hits) Super Bomberman 250 F. Minh-Duy Tran : 11, rue Thomas-Edison : résidence D, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93 73 70 50.

Vends Street Fighter II 200 F, Soulblazer (US), Batman Returns (US) et Zelda 250 F pièce, tous TBE. Vends aussi adaptateur 50 F (gratuit avec 2 jeux). Achète 300 F Bomberman 94 (ou échange). Grégory Grellet : 16 bis, rue Claude-Bernard, 95870 Bezons. Tél. : 30 76 29 02 après 17 h.

Vends Super Star Wars et Battletoads 200 F pièce. Fabien Givaudan : 1, rue des Coquelicots, 05000 Gap. Tél. : 92 51 04 97.

Vends Battletoads 300 F, Dragon's Lair 250 F, Super Aleste 200 F. Vends Batman (SUPER FAMICOM) 200 F et Pro Action Replay 300 F. Le tout TBE avec boîtes et notices. Contacter Fabienne au 47 90 23 40 (Asnières-sur-Seine).

Vends (ou échange) Addams Family, Zelda III, Road Runner, Goof Troop (tous fr.) 250 F pièce. Nicolas Giroud : 25 C, rue Pierre-Joseph-Proudhon, 68100 Villeurbanne. Tél. : 78 85 61 27.

Vends Zelda III 200 F ou échange contre Super Bomberman. Cédric Le Merrer : 115, bd de Laval, 35500 Vitré. Tél. : 99 75 23 19.

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + AD 60 HZ + 7 jeux (Dragon Ball Z II, Mr Nutz, Flashback, Street Fighter II, Mario Kart, etc.), le tout TBE : 2 300 F. Sinon jeux de 150 à 350 F pièce. Grégory Bardy : 53, bd Georges-V, 33600 Bordeaux. Tél. : 56 96 87 02.

Vends Street Fighter II 300 F et R-Type 250 F. Du le tout 540 F. Raphael Bourré : 667, avenue de Dunkerque, 59160 Lomme.

Vends Super Ghouls'n Ghosts, UN Squadron, Soulblazer (US), Joe and Mac (US) 200 F pièce, Mickey, Tom et Jerry (US) 250 F pièce, Mr Nutz 300 F et adaptateur 50 F. Ou échange contre jeux de combat (Ranma 1/2, etc.). Stéphane Vanderbeeken : La Chênaie-des-Marthes, 83830 Figanières. Tél. : 94 67 91 11.

Vends The Magical Quest 250 F ou échange contre Tiny Toon, Super Probotector, Starwing, Fighting Spirit, Star Wars ou Axelay. Christophe Douvry : 2, allée du Roussillon, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43 00 02 87.

Vends SUPER NINTENDO (9 mois) + 2 paddles + 4 jeux : 1 400 F. Avec 6 jeux : 1 800 F. Guillaume Claes : 6, rue des Garennes, 91540 Mennecy. Tél. : 64 99 89 88.

Vends Mario All Stars (fr.), Mario World (fr.) 270 F pièce ou échange les 2 contre NBA Jam (fr.) ou Bomberman (fr.) + multipad 4 joueurs, Pro Action Replay ou Ascii Pad, ou encore numéraire. Frédéric Naugein : 14, rue de la Fraternité, 47500 Libos. Tél. : 53 71 12 01.

Vends Super Ghouls'n Ghosts 250 F. Sylvain Masselot : 5, domaine des Restanques, route du Muy, 83120 Sainte-Maxime. Tél. . 94 96 21 26.

Vends Super Bomberman 300 F. Du échange contre NBA Jam. Yves Rousseau : 2, cité Bellevue, 35460 Saint-Etienne-en-Cogles. Tél. : 99 97 79 63

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + Street Fighter II, Mario Kart, Final Fight II + adaptateur : 1 100 F. Benoît Tavani : 2, allée de la Romance, 95800 Cergy-le-Haut. Tél. : 34 32 04 81.

Vends SUPER NINTENDO + 6 jeux (Starwing, Mario All Stars, Mario Paint, Street Fighter II, Bart's Nightmare, Joe and Mac) + 3 manettes, le tout TBE : 2 300 F. Pierre Vallier : Les Hauts-de-Saint-Jean, bât. 5, 06110 Le Cannet. Tél. : 92 18 13 62 après 19 h.

Vends Zelda III. Aurélien Rouillon : 2, rue de la Suze, 72210 Chemire-le-Gaudin. Tél. : 43 88 17 67.

Vends Krusty's Super Fun House, Starwing, Street Fighter II de 200 à 350 F pièce ou le tout 800 F. Contacter Arnaud Geoffroy au 37 51 37 97 après 17 h 30.

Vends SUPER NINTENDO + 6 jeux (Street Fighter II, Zelda, Mario All Stars, Super Tennis, Magical Quest, etc.), TBE : 1 700 F. Sinon jeux 250 F pièce. Yannick Champion : 36, Grande-Rue, 25160 Malbuisson. Tél. . 81 69 38 96.

Vends SUPER NINTENDO + Nintendo Scope + cassette 6 jeux + 2 manettes, le tout TBE : 1 000 F. Ou échange contre MEGADRIVE + 2 manettes + 1 ou 2 jeux. Christophe Janneau : 9, rue de la Tournerie, 85430 Aubigny. Tél. : 51 06 21 78.

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + 5 jeux + Super Scope 6 : 2 500 F. Chrisrtophe Alcaraz : 33, rue des Arpinières, 69340 Francheville. Tél. : 78 59 33 34.

Vends Dragon Ball Z, Jurassic Park, Ranma 1/2 et Mortal Kombat 300 F pièce, Addams Family II 250 F, Street Fighter II (sans boîte) 150 F, Push Over 100 F . Urgent ! Olivier Haine : 9, avenue Saint-Exupéry, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 34 19 68 18.

Vends SUPER NINTENDO + 3 jeux (Aladdin, Street Fighter II, Astérix) + 5 Player One + 2 Banzai + 4 Nintendo Player + 1 manette. Urgent ! Contacter Ludovic Chartier au 60 60 65 07 après 18 h 10.

Vends plus de 55 jeux SUPER NINTENDO et SUPER FAMICOM (Flashback, NBA Jam, Human GP, Bomberman, Mortal Kombat, Jurassic Park, Dragon Ball Z, Fatal Fury II, Cantona, Aladdin, Contra III, The Lost Vikings, Sim City, etc.) : 3 400 F. Pas de vente séparée et frais de port compris. Christophe Pigère : 10, rue des Grands-Jardins, 60240 Tourly. Tél. : 44 49 34 82.

Vends Tecmo NBA 250 F, Super Volleyball II 300 F. David Dupuy : 4, square Diderot, 91000 Evry. Tél. : 60 78 59 54.

Vends Aladdin, Super Soccer, Castlevania IV, Zelda III, Super Star Wars, Axelay, Mickey (tous fr.) de 250 à 300 F pièce. Ou échange contre Ranma 1/2 II (jap. ou US), Street Fighter II Turbo (fr.), Fatal Fury I ou II. Sébastien Poirson : 10, rue de l'Aviation, 57110 Yutz. Tél. : 82 51 05 26 après 17 h.

Vends Super Tennis + adaptateur : 150 F. Contacter Ludovic Dec. Tel. : 28 65 53 73 (Nord).

### NES

Vends Super Mario Bros III 150 F, Duck Tales 140 F, Double Dragon II 130 F, Chip and Dale 150 F, Super Mario Bros I/Duck Hunt 100 F, 2 manettes normales 100 F. Du le tout 600 F. Laurent Cabuzel : 15, bd Garnel, 13004 Marseille. Tél. : 91 62 73 16.

Vends NES + 2 manettes + Game Genie + 5 jeux : 900 F. Vends aussi 5 autres jeux de 70 à 90 F pièce. Stéphane Durand : 20, rue Villon, 69008 Lyon. Tél. : 78 00 53 84 après 19 h.

Vends NES + 2 manettes 160 F et pistolet + jeu 110 F. Vends aussi Duck Tales, Robocop, Zelda, Bart Simpson, Gyromite, Catch 70 F pièce. Sébastien Dugua : 13, impasse des Aubépines, 34830 Jacou. Tél. : 67 59 12 75.

Vends NES + 2 manettes + pistolet + jeux (Double Dragon II, Tic et Tac, Asterix, Mario/Duck Hunt + cassette 82 jeux) : 1 500 F. Stéphane André : Le Marigny, avenue du Général-De-Gaulle, 05200 Embrun. Tél. : 92 43 34 34 (heures de repas).

Vends NES + 2 manettes + 4 jeux (Silent Service, California Games, Megaman II, Isolated Warrior) : 400 F. Sinon jeux 80 F pièce. Clément Mignet : 23, rue de l'Hippodrome, 37170 Chambray. Tél. : 47 48 29 23.

Vends Double Dragon III, Super Mario III, Parodius 150 F pièce, Solstice, Cobra Triangle, Robocop 125 F pièce, Double Dragon et Xevious 100 F pièce, Game Genie 200 F. Nicolas Persyn : Le Tuffey, 61120 Camembert.

Vends Mac Donald's Land, Les Chevaliers du Zodiaque, Blades of Steel, Mario I et II, Paperboy, Ikari Warriors, Spy vs Spy + NES Advantage + manette sim. de vol : 750 F à débattre. Frédéric Rognard : 51, allée Paul-Favier, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 64 68 76 69.

Vends NES + 2 manettes + 2 autres manettes tir rapide + NES Four Score + 20 jeux (Power Blade, Low G Man, Super Spike V'Ball, Trojan, etc.) : 2 100 F. Sinon jeux 100 F pièce. Contacter Patrice Vaquant : 48 73 50 39 (Val-de-Marne).

Vends Punch Out et Track and Field II 100 F pièce, Tic et Tac 130 F ou le tout 315 F. Thomas Jamet : 34, bd Eugène-Pottier, 35136 Saint-Jacques-de-la-Lande, Tél. : 99 30 58 46.

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 5 jeux (Excite Bike, Blades of Steel, Turbo Racing, Super Mario Bros, Duck Hunt) + Péritel + transfo : 600 F. Gaetan Tréguier : 1, square Albert-Lebourg, 76240 Le Mesnil-Esnard. Tél : 35 80 59 79.

Vends NES + 3 jeux + 2 manettes : 490 F. Jean-Charles Mangon : 30, rue Lagrive, 51100 Reims. Tél. : 26 85 18 96 après 19 h.

Vends NES + 10 jeux (Zelda I et II, Rad Gravity, etc.) : 900 F. Sinon jeux 100 F pièce. Vends aussi Time Lord et Marble Madness 135 F pièce ou 200 F les 2. Du échange contre Road Runner ou Super Mario Kart sur SUPER NINTENDO. Rafik Mediene : 21, rue des Petites-Ecunes, 75010 Paris. Tél. : 44 79 09 32.

Vends NES + sim. de vol + Game Genie + 6 jeux (Top Gun II, Super Mario III, Ninja Turtles, Rygar, Goal, etc.) : 1 000 F. Julien Chotel : H.L.M. Les Marthes, 83830 Figanières. Tél. : 94 67 98 56.

Vends Dynablaster neuf, boîte et notice : 150 F. Ou échange contre jeu GAME GEAR. David Chapiteau : 80, rue Tête-d'Or, 69006 Lyon. Tél. : 78 52 53 04.

Vends NES + 2 manettes + 7 jeux (Mario III, Probotector, Pinbot, Zelda II, Ninja Turtles, Metroid, Bart Simpson) : 900 F. Sinon NES + 2 manettes + 1 jeu 450 F et jeux 200 F pièce. Sébastien Bourin : rue du Boquet, 16230 Puyreaux.

Vends NES neuve + Duck Tales + Zelda I et II + Castlevania : 500 F. Urgent ! Sandrine Bécard : Maison-la-Hargou, 40300 Saint-Lon-les-Mines. Tél. : 58 57 83 72.

Vends Bayou Billy 175 F. Ou échange contre Punch Out, Kirby's Dream Land, Blades of Steel, Four Player Tennis, Jurassic Park, Megaman I, II ou III, Hyper Soccer, Goal, WWF, Tiny Toon ou Super Spike V'Ball. Ludovic Amet : 17, route de Bréhavillers, Le Syndicat, 88120 Vagney.

Vends Zelda, Mario et Skate or Die avec boîtes et notices 120 F pièce. Céline Djebar : Berdouès-Pons-Ampère, 32300 Mirande. Tél. : 62 66 70 53 après 19 h.

Vends NES + Dynablaster + Zelda II + 2 manettes : 400 F. Saly Toun 76, route de l'Empereur, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. 47 32 26 49 à partir de 20 h

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 9 jeux (Mario Bros, Ice Climber, Wild Gunman, Wizards and Warriors, Ninja Turtles, Mac Donald's Land, Gremlins II, Dragon Ninja, Battletoads) : 1 000 F. Tony Jérôme : 69, rue du Port, 59700 Marcq-en-Barœul, Tél. : 20 98 98 85.

Vends NES + manette + pistolet + 13 jeux (Robocop II, Section Z, Road Fighter, Simon's Quest, Ikari Warrior, Mario II et III, Double Dragon II, Pinbot, A Boy and His Blob, Ghostbusters II, Bart vs the Space Mutant, Xevious, Slalom). Contacter Alexandre Gros au 47 52 45 12 (Indre-et-Loire).

Vends NES + 8 jeux (Duck Tales, Super Mario Bros, Duck Hunt, The Simpsons, Skate or Die, Solar Jetman, Xevious, Fester's Quest) : prix à débattre. Sinon jeux à la pièce. Game Genie 190 F. Gilles Boussion : 22, résidence Allende, 13230 Port-Saint-Louis. Tél. : 42 48 44 25 aux heures de repas.

## GAME BOY

Vends GAME BOY + 5 jeux (Megaman II, In Your Face, Mario II, Tetris x 3, Navy Seals et Marble Madness). Benjamin Bouanane : 29, avenue Jean-Baptiste-Clément, 92150 Boulogne-Billancourt. Tél. : 48 26 84 56.

Vends GAME BOY + câble 2 joueurs + écouteurs + housse de protection + Tetris + Astérix : 490 F. Caroline Dumeste : 11, rue des Cèdres, 33600 Pessac. Tél. : 56 36 40 75.

Vends Tetris 75 F. Rafik Mediene : 21, rue des Petites-Ecuries, 75010 Paris. Tél. : 44 79 09 32.

Vends GAME BOY + écouteurs + câble + Probotector : 300 F. Vends aussi Castlevania et Robocop 70 F pièce. Xavier Serrurier : 21, rue des Ducs-de-Savoie, 74200 Thonon-les-Bains Tél. : 50 81 96 62.

Vends Batman, Robocop, Burai Fighter DeLuxe, Dr Mario, Bugs Bunny, Gremlins II, Super Mario Land, Castlevania, Metroid II, Double Dragon II : 400 F. Nicolas Famechon : 100, rue Bourbonnaix, 18000 Bourges. Tél. : 48 65 64 64 de 16 à 20 h.

Vends GAME BOY + 5 jeux (Robocop, Mario Land, Bugs Bunny, Tetris, Home Alone) + boîtier + loupe + câble + adaptateur secteur + battery pack : 550 F. Cédric Le Lhuera : 16, rue de la Méditerranée, 92160 Antony. Tél. : 40 96 89 50 après 18 h.

Vends Dynablaster et World Cup 199 F pièce. Contacter David Munier au 55 89 15 06 (Creuse).

Vends Booster Boy 250 F, Metroid 200 F, Dr Mario et Gargoyle's Quest + codes 150 F pièce, Mercenary Force 100 F et Tetris 50 F. Sylvain Ducos : 14, rue Champlain, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51 05 08 09.

Vends cahier 96 pages plein de codes et astuces GB. Guillaume Claes : 6, rue des Garennes, 91540 Mennecy. Tél. : 64 99 89 88.

Vends GAME BOY + Light Boy + Mystic Quest 200 F. Vends aussi Super Mario Land 200 F, cartouche 12 jeux 450 F, Kid Icarus 100 F et Game Genie 220 F. Frédéric Lassalle : 3, villa Adrienne, Les Allées-Parisiennes, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. : 30 43 42 60

Vends (ou échange) Mortal Kombat, Dynablaster et Bugs Bunny, TBE avec boîtes et notices. Prix à débattre. Nicolas Cuny : 3, route de Bouzonville, 57070 Metz. Tél. : 87 36 38 98 après 17 h.

Vends GAME BOY + 10 jeux + batterie rechargeable secteur : 1 500 F à débattre. Christophe Lambert : La Corpejolière, 85450 Sainte-Radegonde-des-Noyers. Tél. : 51 56 07 01 (le week-end).

Vends GAME BOY + 1 jeu : 300 F. Stéphane Niccolini : 23, Le Hameau-du-Caloussu, La Bouverie, 83520 Roquebrune-sur-Argens. Tél. : 94 40 03 33.

Vends GAME BOY TBE + 11 jeux (Zelda, Hook, Mario Land, etc.) + loupe + boîte de transport : 1 000 F. Jean-Baptiste Léonelli : Centre hospitalier, 2, rue de la Mure, 04100 Manosque Tél. : 92 70 31 28 de 19 à 20 h.

Vends Super Mario Land 100 F port compris. Emmanuel Rebeyrol : Langeas par Maurens, 24140 Villamblard. Tél. : 53 27 31 51.

Vends Addams Family et Hook 150 F pièce. Ou les deux 180 F. Aurélien Piskorki : cité des Agneaux, 132, allée A, 59182 Montigny-en-Ostrevent. Tél. : 27 80 67 00.

Vends Mario, Prince of Persia et Gremlins II. David Prost-Boucié : 8, rue Ingres, A10, 31320 Castanet-Tolosan. Tél. : 61 81 38 32.

## MEGADRIVE

Vends MEGADRIVE II + 2 manettes (1 six boutons) + Street Fighter II + TMHT Tournament Fighter + Cool Spot + Super Smash TV : 1 000 F. Roland Broquard : bd Paul-Montel, bât. 11, escalier 80, 06200 Nice. Tél. : 93 71 60 74.

Vends MEGADRIVE + 3 manettes + 6 jeux (Aladdin, Fatal Fury, Streets of Rage, Sonic, World of Illusion, Street Fighter II'), le tout TBE : 1 200 F à débattre. Laurent Trichereau : 25, rue du Haut-de-la-Ville, 85590 Nallièvre. Tél. : 51 98 97 44 après 18 h.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 4 jeux (Alien III, Streets of Rage, etc.) : 700 F. Sinon console seule 450 F, Alien III et Streets of Rage 100 F pièce, Greendog et Golden Axe II 50 F pièce. Alex François : 305, La Garnaudière, 85150 Landeronne. Tél. : 51 34 28 29.

Vends Wrestle War, Sonic I et II, Streets of Rage, World of Illusion, Quackshot, Chuck Rock, Golden Axe II, Ecco the Dolphin. David Prost-Boucié : 8, rue Ingres, A10, 31320 Castanet-Tolosan. Tél. : 61 81 38 32.

Vends Mega CD II : 1 500 F. Vends aussi jeux CD 200 F pièce. Contacter Pascal Voyer. Tél. : 39 83 85 50 après 20 h.

Vends MEGADRIVE + Mega CD + 3 manettes (Arcade Power Stick, SG 8) + 8 jeux MEGADRIVE + 3 jeux Mega CD : 3 700 F à débattre (valeur réelle 4 400 F). Sébastien Combes : 21, impasse Berthail, 42700 Firminy. Tél. : 77 56 38 66

Vends Sonic, World Cup Italia 90, Quackshot, Alex Kidd in the Enchanted Castle, Dick Tracy, Wrestle War, Super Thunder Blade, Castle of Illusion de 150 à 350 F pièce (à débattre). Cédric Mespezat : 172, allée du Haurat, 33470 Gujan-Mestras. Tél. : 56 66 52 54

Vends MEGADRIVE + jeux japonais : Golden Axe + Ghostbusters, les deux 150 F. Stéphane : 14, bd Descartes, 78180 Montigny-Bretonneux. Tél. : 30 64 42 78.

Vends (ou échange) James Pond III, Rocket Knight, FIFA, Jungle Strike, Streets of Rage) de 100 à 300 F pièce. Cédric Deranicourt : 6, rue de Vienne, 90000 Belfort. Tél. : 84 22 27 38

Vends MEGADRIVE état neuf + manettes : 400 F. Vends aussi G-Loc, Air Battle, Batman Returns, Talespin, Global Gladiators 100 F pièce, Landstalker 250 F, Zero Wing et Sonic 80 F pièce (le tout acheté mars 94) Franck Pilone : 184 bis RN 113, 13170 Les Pennes-Mirabeau. Tél. : 91 51 15 05.

Vends MEGADRIVE + 2 pads : 400 F. Mega CD II + Road Avenger 1 500 F, Street Fighter II' + pad 6 boutons 350 F, Sonic Spinball, Winter Olympics 300 F pièce, Ground Zero Texas 350 F. Prix à débattre. Philippe Ho : 4, rue Passet, 69007 Lyon. Tél. : 78 72 18 89.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 4 jeux (Sonic II, Streets of Rage, etc.) TBE + adaptateur secteur : 700 F. Stéphane Niccolini : 23, Le Hameau-du-Caloussu, La Bouverie, 83520 Roquebrune-sur-Argens. Tél. 94 40 03 33.

Vends Mortal Kombat (neuf) 250 F. Ou échange contre Eternal Champions, Sonic III ou Sonic Spinball. Alban Gourmelen : Le Fero-d'En-Haut, 42520 Lupé. Tél. : 74 87 41 25.

Vends Grandslam, World Cup Italia 90, European Club Soccer, David Robinson's de 150 à 300 F pièce. Sylvain Moulin : Le Bourg, 23360 La Forêt-du-Temple Tél : 55 80 67 13.

Vends Sonic Spinball + Eternal Champions : 900 F. Laurent Maury : 11, rue Couturier, 03200 Vichy. Tél. : 70 31 30 15.

Vends Super V'Ball, Speedball II, EA Hockey, NHLPA Hockey 93, John Madden American Football, John Madden 93, Olympic Gold, Road Rash II, The Duel, LHX Attack Chopper. Michel Hunault : 10, avenue de la République, 92139 Issy-les-Moulineaux.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 7 jeux (Street Fighter II, Terminator II, Road Rash II, Sonic II, WWF, etc.), tous TBE : 1 600 F à débattre Alexandre Paille : 4, chemin des Romains, 31670 Labège. Tél. : 62 24 44 25.

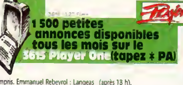
Vends MEGADRIVE + 6 jeux + 2 manettes : 1 000/1 500 F. Grégory Martin : 5, rue de la Melonnière, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47 08 91 93

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + manette 6 boutons + 10 jeux (Street Fighter II, etc.) : 2 000 F. Isabelle Eyssideux : 9, allée Henri-Sellier, 92800 Puteaux. Tél. : 47 73 06 88.

Vends Cool Spot, Agassi Tennis, Alex Kidd. Vends aussi sur Mega CD : Sonic, Hook, Batman Returns de 200 à 250 F pièce. Frédéric Guyot : avenue de la Condamine, 38700 Corenc. Tél. : 76 41 16 34.

Vends MEGADRIVE + 5 jeux + 2 manettes + adaptateur US + bouquins : 750 F. Ou échange contre SUPER NINTENDO + 2 manettes + 3 jeux (Dragon Ball Z, Street Fighter II, Starwing). Hakim Elberrai : 35, rue du Pas-des-Heures, 27100 Val-de-Reuil. Tél. : 32 61 24 41.

Vends Streets of Rage II 200 F port compris. Emmanuel Rebeyrol : Langeas par Maurens, 24140 Villamblard. Tél. : 53 27 31 51.




Vends Alien III, Fatal Fury et Aladdin 200 F pièce, Moonwalker 190 F, Jungle Strike 180 F, Sonic 150 F, World of Illusion et Terminator 100 F pièce, Batman 95 F Louis Dos Santos : 49, rue de Turbigo, 75003 Paris. Tél. : 44 78 08 87.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + Ecco the Dolphin : 600 F. Vends aussi World of Illusion et Super Hydlide 100 F pièce. Christophe Pujol : 5, place de la Libération, 70210 Vauvillers. Tél. : 84 92 87 14.

Vends MEGADRIVE + Mega CD + 4 pads (2 pads normaux + 1 pad 6 boutons + Arcade Power Stick) + Road Avenger, Cool Spot, Sonic II, Streets of Rage II, Aladdin, Mortal Kombat, Street Fighter II, World of Illusion), le tout TBE : 2 500 F. Julien Valette : 13, place du Château, 30820 Caveirac. Tél. : 66 81 56 42.

## MASTER SYSTEM

Vends 21 jeux à 100 F pièce. Contacter Viatcheslav Semnon au 35 50 73 13 après 18 h et le jeudi après 17 h (Seine-Maritime).

Vends MASTER SYSTEM + 4 jeux dont 1 en mémoire (Grand Prix, Alex Kidd, Mickey Mouse, Crystal Combat) : 400 F. Raphaël Beaujeu : 55, route de Rambouillet, 78120 Clairefontaine. Tél. : 37 87 51 03.

Vends MASTER SYSTEM + 12 jeux + pistolet + manette Turbo + transfo 8E : 690 F. Anthony Remetter : 14, rue Frédéric-Chopin, 54250 Champigneulles. Tél. : 83 38 18 51.

Vends MASTER SYSTEM II + 2 manettes + 10 jeux (Alex Kidd, Sonic I, Super Monaco GP, Choplifter, KO Boxing, F-16 Fighter, Galaxy Force, Super Tennis, Pac Man, Global Gladiators) : 1 400 F port contre-remboursement compris. Didier Housset : 6, rue Jean-de-La Bruyère, 41000 Blois. Tél. : 54 42 28 09.

Vends Batman, Indiana Jones, Xenon II, etc. 50/60 F pièce. Emmanuel Lastra : bât. Chartreuse A3, Le Rivet, 38300 Bourgoin-Jallieu. Tél. : 74 28 69 97.

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + manette Turbo + 6 jeux (de 80 à 200 F pièce). Ludovic Guénard : 30, rue de Barbézieux, 16210 Chalais. Tél. : 45 98 06 49.

Vends Sonic II, R-Type, Altered Beast, Ghouls'n Ghosts, Double Dragon, Battle Out Run : 500 F. Ou échange contre GAME GEAR + 1 jeu. Julien Jodry : 34, impasse des Jacinthes, 25200 Grand-Charmont. Tél. : 81 94 32 93.

Vends MASTER SYSTEM II + Sonic + Renegade + Action Fighter + Donald Duck + Alex Kidd + manette et prise : 1 000 F. Joachim Griffon : 76440 Saumont-la-Potene. Tél. : 35 90 62 88.

Vends Alien III et Paperboy 100 F pièce. Fabrice Guillard : 20, rue du Brabant, 95490 Vauréal. Tél. : 34 21 12 65 (après 18 h).

Vends Control Stick + pistolet + Operation Wolf : 250 F. Frédéric Touche : 11, impasse des Ortolans, 45440 Bazoches-les-Gallerandes. Tél. : 38 39 31 75.

Vends MASTER SYSTEM II + 2 manettes + 6 jeux, le tout TBE : 700 F à débattre. Sinon les 6 jeux 600 F ou 200 F par lot de 2. Nicolas Memarec : 13, rue de la Jeunesse, 44210 Sainte-Marie-sur-Mer. Tél. : 40 82 27 71.

Vends MASTER SYSTEM TBE + pistolet + Gangster Town, Tennis Ace, Super Monaco GP, Slap Shot, California Games, Rastan, Chase H.Q., R-Type, Castle of Illusion, Basketball Nightmare, Prince of Persia, F1, Wimbledon, Sonic I et II, Alex Kidd in Shinobi World, Astérix, tous TBE. Nicolas Sylvestre : 2, impasse Jean-Marie-de-Lattre-de-Tassigny, 65100 Lourdes. Tél. : 62 94 25 91.

Vends MASTER SYSTEM II + Sonic II + Super Monaco GP II + Taz-Mania : 250 F. Ou échange contre Super Mario Bros III sur NES ou bon jeu SUPER NINTENDO (Mario's Missing, Sim City, Street Fighter II Turbo, etc.). Paris et région de préférence. Nadège Dupont : 24, avenue Pablo-Picasso, 92000 Nanterre. Tél. : 47 21 32 51.

## GAME GEAR

Vends GAME GEAR + 4 jeux (Rastan Saga, Pengo, etc.) 350 F. Ou échange contre jeux SUPER NINTENDO. Aurélien Delaunois : 14, rue du Château-de-la-Grenouille, 77720 Mormant. Tél. : 64 06 97 45.

Vends Taz-Mania, Streets of Rage et Donald Duck 120 F pièce. Etienne Goodall : 4, rue des Hérondeaux, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : 39 83 88 12.

Vends GAME GEAR + 8 jeux (Chuck Rock, Ninja Gaiden, Dragon Crystal, Pengo, Monaco GP, Streets of Rage, Batman) : 1 300 F le tout + loupe + adaptateur secteur et voiture + Columns + câble Gear to Gear. Tony Guido : 31, rue du Bois, 60190 Cressonsacq. Tél. : 44 51 78 29

Vends Sonic II 110 F, Batman Returns 90 F. Ou échange contre Donald Duck ou Mortal Kombat. Maxime Delongvert : 189, rue Bertrand-du-Guesclin, 69003 Lyon. Tél. 78 62 82 41.

Vends Mickey II 120 F et Donald Duck 80 F (avec boîtes et notices) ou échange contre Cool Spot, Lemmings ou Defenders of Oasis. Guillaume Ruppe : Vauliard, 41150 Onzain. Tél. : 54 20 76 14.

Vends Pro Baseball 95 F, Castle of Illusion, Indiana Jones et Sonic 90 F pièce. Frédéric Lassalle : 3, villa Adrienne, Les Allées-Parisiennes, 78960 Voisins-le-Bretonneux. Tél. 30 43 42 60.

Vends GAME GEAR + 4 jeux + adaptateur MEGADRIVE + 2 jeux MASTER SYSTEM : 1 000 F Willam Merens : 870, avenue Georges-

Clemenceau, 54200 Toul. Tél. : 83 43 44 52.

Vends GAME GEAR + 4 jeux (Columns, Shinobi II, Ayrton Senna's Super GP II et Sonic) + adaptateur : 1 000 F. Cyril Deshoques : 7, rue Pierre-Bokkelandt, 60370 Hermes. Tél : 44 07 53 42.

Vends adaptateur secteur 90 F. Grégory Schmitt : 31, chemin de la Malgrange, 57100 Thionville. Tél. : 82 53 99 99.

Vends GAME GEAR + 4 jeux GAME GEAR + 7 jeux MASTER SYSTEM + adaptateur : 2 000 F. François Alcaraz : 33, rue des Arpinières, 69340 Francheville. Tél. : 78 59 33 34.

Vends jeux GAME GEAR 100 F pièce et loupe 50 F. Germain Derremaux : 12, place de l'Eglise, 59780 Camphin-en-Pévèle. Tél. : 20 84 47 33.

## NEO GEO

Vends 3 Count Boot, Fatal Fury II et World Heroes II 700 F pièce, Eight Man et Robo Army 450 F pièce, Art of Fighting 650 F, Nam 75, Cyber Lip, Magician Lord et Burning Fight 300 F pièce. Sithan Ngov : 9, allée du Val-de-Marne, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43 08 29 64.

Vends jeux de 600 à 700 F. Philippe Levang : 28, avenue Paul-Cézanne, 94420 Le Plessis-Trévise. Tél. : 45 94 20 76.

Vends World Heroes II 900 F. Boris Blanchot : 39, rue Camille-Bréchet, 26110 Nyons. Tél. : 75 26 25 29 le week-end (samedi à partir de 10 h).

Vends NEO GEO sous garantie + 2 manettes + memo card + Soccer Brawl. Vente séparée possible. Vends aussi Landstalker (MEGADRIVE), Zelda (GAME BOY) et AD 29 (SUPER NINTENDO). Prix à débattre. Marguerite Dornic : 18, rue des Droits-de-l'Homme, 51000 Châlons-sur-Marne. Tél. : 26 65 30 71.

Vends Fatal Fury II, Crossed Swords, World Heroes II, Sengoku II, View Point de 500 à 1 000 F pièce. Port et contre-remboursement compris. Géraid Galli : 6, rue Bossuet, 72000 Le Mans. Tél. : 43 86 38 14.

Vends NEO GEO + 2 manettes + memo card + Baseball Stars, Magician Lord, Fatal Fury II : 3 000 F. Contacter Ludovic Dec au 28 65 53 73 (Nord).

## ATARI

Vends ATARI 2600 + 2 manettes + 7 jeux, etc. : 1 000 F. Gilles Bonnet : 3, allée des Platanes, Saint-Félix-Courmelles, 02200 Soissons. Tél. : 23 73 95 14.

Vends LYNX + jeux. Prix à débattre. Cedric Derancourt : 6, rue de Vienne, 90000 Belfort. Tél. : 84 22 27 38.

Vends ATARI 2600 + 2 paddles + prise Péritel + 6 jeux TBE (Pole Position, Galaxian, Solaris, Jr Pacman, Real Sport Tennis et Space Invaders) avec boîtes et notices : 350 F. Nicolas Giroud : 25 C, rue Pierre-Joseph-Proudhon, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78 85 61 27.

## NEC

Vends NEC CORE GRAFX II + joystick + 10 jeux TBE : 750 F. Vends aussi ATARI 520 ST + souris + 2 manettes + 100 disquettes + Péritel : 500 F. Ou le tout 1 150 F. Urgent ! Nadir Mechouar : 25, avenue Lénine, 93230 Romainville. Tél. : 48 46 52 33.

Vends (ou échange) jeux CORE et SUPER GRAFX (Ghouls'n Ghosts, Titan, F1 Triple Battle, Wonder Boy III, Beach Volley, etc.). Stéphane De Jésus : 1, rue Toni-Polotti, 54350 Mont-Saint-Martin. Tél. : 82 24 65 70 après 19 h.

Vends NEC SUPER CD-ROM + 2 CD + 5 cartes + quintupleur + 2 manettes : 980 F. Contacter Patrice au 93 55 08 91 (Nice).

# ECHANGES

## SUPER NINTENDO

Echange Zelda III contre Jimmy Connors, Alien III ou King Arthur's World. Christophe Brénugat : 31, chemin du Ponceau, 44300 Nantes. Tél. : 40 50 31 14.

Echange (ou vends) nombreux jeux (Starwing, Street Fighter II Turbo, X-Men, EDF, Tortues Ninja, etc.) contre Mario Collection, Rush'n Beat II, Swiv, Cybernator, Best of the Best, jeux d'aventure, shoot'em up, etc. Contacter Laurent Pignol au 77 60 51 95 (Loire).

Echange Dragon Ball Z, Addams Family, Sim City, Starwing contre Aladdin, Cool Spot ou Dragon Ball Z II, etc. Maxime Lebel : 5, impasse Boileau, 34920 Le Crès. Tél. : 67 70 24 37.

Echange Mario IV, Zelda III et Super Probotector contre tous autres jeux. Echange aussi Cool Spot contre 1 hit récent (Starwing, Bomberman, etc.). Sébastien Welsch : 11, allée René-Payot, 33600 Pessac. Tél. : 56 36 82 26.

Echange Mario World, Another World, Tiny Toon, Krusty's Super Fun House et Super Ghouls'n Ghosts contre Dragon Ball Z II, NBA Jam, Mario All Stars, Megaman X, Prince of Persia, Castlevania IV, TMHT V et Flashback. Jérémy Bernhard : 11, rue de Picardie, 57550 Falck. Tél. : 87 93 54 31.

Echange Super Probotector contre NBA Jam, Dragon Ball Z II, Action Game II, Super Empire Strikes Back avec boîtes et notices. Contacter Julien Béranger au 47 97 25 38.

Echange Home Alone, Robocop III, Street Fighter II, Ranma 1/2 contre Dragon Ball Z II ou III sur SUPER FAMICOM ou encore Art of Fighting Special. Sébastien Magne : 87, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : 42 64 83 91.

Echange sur SUPER FAMICOM Ranma 1/2 contre Dragon Ball. Urgent ! Stéphane Ferrenbach : 21, rue Florent-Schmitt, bât. Centaure, appt 1199, 54300 Lunéville.

Echange Street Fighter II Turbo ou Aladdin contre Tecmo NBA Basketball, F1 Pole Position, Super Bomberman, Zelda III, NBA Jam, Mr Nutz, Sim City ou Empire Strikes Back. Mathieu Legallois : 34, bd Jacques-Cartier, Les Vaux, 61300 L'Aigle. Tél. : 33 24 07 10.

Echange Tiny Toon, Mortal Kombat, Super Mario All Stars, Desert Strike contre TMHT Tournament Fighters. Fabien Lafaille : 19, rue Antoine-Chantin, 75014 Paris. Tél. : 40 44 55 97.

Echange NBA Jam contre Street Fighter II, Lemmings, Zelda III ou Race Drivin'. Fabien Coquel : 109, rue Emile-Basly, 62530 Hersin-Coupigny. Tél. : 21 25 60 59.

Echange Street Fighter II contre tous autres jeux. David Pizzaballa : chemin des Oliviers, 06600 Antibes. Tél. : 93 74 54 16.

Echange SUPER NINTENDO + 2 manettes + 4 jeux (Street Fighter II Turbo, Super Tennis, Parodius, Exhaust Heat) contre NEO GEO + 1 ou 2 jeux. Laurent Rouesne : 6, allée des Orchidées, 44880 Sautron. Tél. : 40 94 73 72.

Echange SUPER NINTENDO + Street Fighter II contre GAME GEAR + jeux. Sandra Fiannaca : route de Fleury, 42190 Charlieu. Tél. : 77 60 26 94.

Echange Blanco World Class Rugby contre Dragon Ball Z II. Urgent ! Guillaume Hébrard : 13, rue Agathe-Mottet, 84000 Avignon. Tél. : 90 87 57 20.

Echange Cool Spot TBE contre Street Fighter II Turbo. Nicolas Demaret : route de Bourbourg, 62162 Saint-Omer-Capelle. Tél. : 21 96 81 80.

Echange Super Ghouls'n Ghosts contre Super Mario World ou Super Probotector. Indre-et-Loire de préférence. Lawrence Souchu : "Rochebert", 37380 Reugny. Tél. : 47 52 98 58.

Echange Nigel Mansell's contre Rock'n Roll Racing, Skyblazer, Val-d'Isère ou Megaman's Soccer. Franck Merlier : 5/10, résidence du Chamois, 25800 Valdahon. Tél. : 81 56 28 54.

Echange Ranma 1/2, World League Basketball, Starwing. Ou vends 150 F pièce. Yves-Marie Pondevie : 5, impasse Lavoisier, 85100 Le Château-d'Olonne. Tél. : 51 32 64 41.

Echange SUPER NINTENDO + 3 manettes (2 Turbo) + Mario Collection, Mario IV, Street Fighter II, King of Monsters + Terminator II (Action Replay II) contre NEO GEO + 1 ou 2 manettes (memo card facultative). Julien Fremaison : 865, route de la Crau, 83400 Hyères. Tél. : 94 65 57 24.

Echange Blues Brothers avec notice mais sans boîte contre Aero the Acrobat, Astérix, Jurassic Park, Cool Spot, Bubsy, Aladdin, Mr Nutz, Equinox, Young Merlin, Tiny Toon, Zombies ou Ate My Neighbor. Jean-Luc Jéglot : 9, rue de l'Ancienne-Gare, 85460 L'Aiguillon-sur-Mer.

Echange Tortues Ninja IV et Addams Family contre Zelda III ou Super Probotector. Franck Da Costa : 51, rue du Pavé, bât. A, porte 14, 91650 Breuillet. Tél. : 64 58 40 45.

Echange Spiderman and X-Men, Bart Simpson, Adventure Island contre 3 jeux GAME BOY : WWF Superstars I et II et Pro Wrestler. Yannick Schmitt : 6, rue Principale, 57870 Hommert. Tél. : 87 25 53 34.

## NES

Echange NES TBE + 3 jeux (Top Gun, Super Mario Bros, Tortues Ninja + GAME BOY + Tetris contre 3 jeux SUPER NINTENDO (avec Super Mario Kart, F-Zero ou Exhaust Heat II) ou 5 jeux MEGADRIVE (Desert Strike, Super Monaco GP ou autres jeux de F1). Henri Delpuech : 56, bd du Général-Leclerc, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46 24 53 01.

Echange Mario Bros/Duck Hunt contre ZR1 Corvette. Rudy Bossard : 6, rue du Château, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : 47 84 88 85 de 18 à 21 h.

Echange NES + 22 jeux + 3 pads (dont 1 joy) + prise 4 joueurs + boîte de rangement 15 jeux contre Dragon Ball Z II (fr. ou jap.) + notice. Ou vends le tout 900 F. Vends aussi chaîne hi-fi laser 2 x 20 W : 1 000 F. Cédric Petit : 59, rue d'Endoume, 13007 Marseille. Tél. : 91 31 81 33 après 18 h.

Echange NES + 12 jeux (Mario I et III, Duck Hunt, Duck Tales, Megaman II, Goal, Chip and Dale, Double Dragon I, II et II, etc.) + pistolet + 2 pads + adaptateur US contre SUPER NINTENDO + jeu. Julien Leblon : 112, rue de Bomerée, 6110 Montigny-le-Tilleul (Belgique). Tél. : 0007-51 83 12.

Echange NES + 2 manettes + pistolet + 4 jeux contre MEGADRIVE + 1 ou 2 manettes + 1 ou 2 jeux (Sonic, etc.). Ou vends le tout 500 F. Eric Gay : Souillac, Villars-en-Pons, 17260 Génozac. Tél. : 46 91 92 15.

Echange NES + Super Mario III + Ninja Turtles + 2 manettes contre GAME GEAR + Columns + Formula One. Ludovic Nguyen : 22, allée des Bouleaux, 72470 Saint-Mars-la-Brière. Tél. : 43 89 290 29.

## GAME BOY

Echange GAME BOY + écouteurs + notice + Kick Off + Kirby's + Super Mario Land + sacoche de transport contre MEGADRIVE I ou II + jeux. Bruno Hody : Quartier La Piboula, La Manda, 06670 Colomars. Tél. : 93 29 25 96.

Echange GAME BOY BE + 10 jeux + loupe + boîtier de transport + coque de protection contre GAME GEAR + 6 jeux (Sonic, etc.) + adaptateur secteur. Xavier Wallet : 684, Route Nationale, Bouin-Plumoison, 62140 Hesdin. Tél. : 21 86 90 35.

Echange GAME BOY + câble Link + 4 piles neuves + Tetris + Batman avec notice contre GAME GEAR + 1 jeu. Laurent Billaudaz : lieu-dit Longesaigne, 69440 Taluyers. Tél. : 78 48 77 56 après 18 h.

Echange GAME BOY état neuf + 4 jeux (Tetris, Battletoads, Megaman...) + écouteurs + Game Link contre MEGADRIVE + 1 ou 2 jeux. Jonathan Paolini : 537, rue Charles Demuynck, 62110 Hénin-Beaumont. Tél. : 21 76 73 64.

Echange Mario Land II, Terminator II et Tetris contre bons jeux. Var uniquement. Christophe Besnard : 19, impasse des Coteaux-de-la-Vernette, 83110 Sanary-sur-Mer. Tél. : 94 88 24 01.

Echange BC Kid ou Metroid II contre Final Fantasy II. Christophe Mercier : 10, rue Adrien-Conin, 80500 Montdidier. Tél. : 22 78 93 40.

## MEGADRIVE

Echange Zombies contre jeu SUPER NINTENDO. Ou vends 250 F. Antoine Reymondet : 8, avenue de la Gare, 39200 Saint-Claude. Tél. : 84 45 17 63.

Echange Fatal Fury ou vends 150 F. Christophe Soulier : Le Maupas, 61190 Tourouvre. Tél. : 33 83 60 57 après 19 h.

Echange MEGADRIVE + manette simple + manette Turbo 6 boutons + 5 jeux (Street Fighter II, Fatal Fury, Taz-Mania, Jurassic Park, Greendog) contre NEO GEO + manette + 1 jeu (Samourai Shodown ou Fatal Fury II, Art of Fighting, World Heroes II, etc.). Franck Lantenois : 8, Les Prés-Saint-Lazare, 77120 Chailly-en-Brie. Tél. : 64 20 73 80.

Echange (ou vends) Sonic II et Aladdin contre Sonic III, Aero the Acrobat ou Eternal Champions. Alban Gourmelen : Le Fero-d'En-Haut, 42520 Lupé. Tél. : 74 87 41 25.

Echange MEGADRIVE + 6 jeux (Quackshot, Strider, Wonder Boy III, Olympic Games, etc.) contre SUPER NINTENDO + 2 manettes + 3 jeux. Simon vends le tout TBE 1 100 F. Véronique Mazat : "Saint-Christophe", Villeton, 47400 Tonneins. Tél : 53 79 01 57.

Echange plus de 50 jeux MEGADRIVE et SUPER NINTENDO (Sonic Spinball, Aladdin, Jungle Strike, Flashback, Global Gladiators, Rocket Knight, Thunderforce IV, Cool Spot, Street Fighter II Turbo, Shadowrun, Mortal Kombat, Starwing, Zelda III, etc.). Jean-Baptiste Soufron : 3, rue du Coq-Hardi, 85200 Fontenay. Tél. : 51 69 54 22.

Echange Aladdin contre Street Fighter II ou Tiny Toon. Simon vends 250 F. Frédérick Bodeau : 14, avenue de la Puisaye, appt 803, 89000 Auxerre. Tél. : 86 51 45 67.

Echange MEGADRIVE + 4 manettes spéciales + 13 jeux (Street Fighter II', World of Illusion, Sonic I et II, Formula One, etc.) contre SUPER NINTENDO + jeux + 2 manettes. Arnaud de Grainville : 58, rue La Fontaine, 75016 Paris. Tél. : 45 27 51 95.

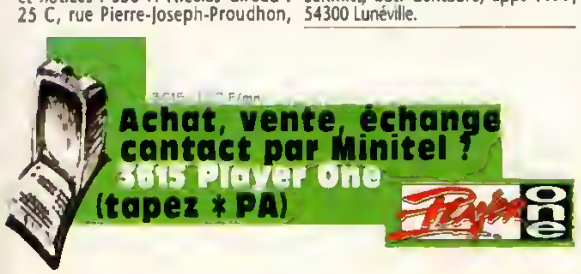
Echange TMHT, Streets of Rage I et II, Toki, Moonwalker, Spiderman, Thunder Force II contre FIFA Soccer, TMHT Tournament Fighters, Mortal Kombat ou Mutant League Hockey, Mutant League Football. Simon vends jeux de 250 à 450 F pièce. Julien Ménager : 4, impasse des Fuchsias, 34830 Jacou. Tél. : 67 59 40 37 après 15 h 30.

Echange Toki et Two Crude Dudes contre Astérix, The Lost Vikings, Menacer, Normy ou autres jeux. Appeler Anthony Lecomte. Tél. : 89 82 67 81.

Echange Sonic I et II, Donald Duck et Fatal Fury contre Mortal Kombat, Streets of Rage II, Landstalker, Rocket Knight, Sonic III, Eternal Champions ou TMHT Tournament Fighters. Laurent Falmouth : L'Ile-Saint-Martin, 37420 Huismes. Tél. : 47 95 42 23.

Echange MEGADRIVE + 2 paddles + 4 jeux TBE contre SUPER NINTENDO + 2 jeux ou NES + 8 jeux. Simon vends le tout 800 F. Arnaud Marson : 3, rue de la Tambourine, 52100 Saint-Dizier. Tél. : 25 06 18 89.

Echange Mystic Defender ou Mickey et

Donald, Streets of Rage, Global Gladiators, Mac Donald's Land contre NBA Jam ou Sonic III. Jean-François Mabire : 4 bis, rue des Capucins, 50700 Valognes. Tél. : 33 95 20 92.

### MASTER SYSTEM

Echange MASTER SYSTEM II + 5 jeux (Terminator, Alien III, Strider II, etc.) contre GAME GEAR + 3 jeux minimum. Grégory Namurois : 8, rue de Metz, 57170 Château-Salins.

Echange MASTER SYSTEM + 3 jeux + ATARI 2600 + 20 jeux contre NEO GEO + 2 ou 3 jeux. Ou encore contre jeux SUPER NINTENDO. Sinon vends MASTER SYSTEM 500 F et Atari 500 F. Guillaume Sacré : 2, rue des Petits-Chiens, 02190 Prouvais. Tél. : 23 79 79 75 après 18 h.

Echange MASTER SYSTEM II + 7 jeux (Sonic I et II, Double Dragon, etc.) contre SUPER NINTENDO + 1 jeu ou MEGADRIVE + 2 jeux. Sinon vends 1 900 F (valeur réelle 2 600 F). Thomas Habsiger : 110, rue Principale, 67140 Gertwiller. Tél. : 88 08 93 52

### GAME GEAR

Echange Sonic, Marble Madness, Ecco the Dolphin contre autres jeux GAME GEAR (Crystal Warriors, Defenders of Oasis, Devilish ou Desert Strike). Thibault Lefaix : 7, rue des Marronniers, 91620 Nozay. Tél. : 64 49 03 94 après 18 h.

Echange nombreux jeux (Donald Duck, Lemmings, Wonder Boy, etc.). Ou vends 150 F pièce. Yves-Marie Pondevie : 5, impasse Lavoisier, 85100 Le Château-d'Olonne. Tél. : 51 32 64 41.

Echange Sonic I et II, Shinobi II contre Addams Family et tout autre bon jeu. Renaud Lacheyre : 12, place Saint-Exupéry, 91100 Enry. Tél. : 60 78 35 65.

Echange 2 jeux au choix (Shinobi II, Sonic, compil 4 jeux sur GAME GEAR et R-Type GAME BOY) contre Mortal Kombat. Sinon vends 100 F pièce et batterie GB 90 F. Nicolas Delattre : rue du Printemps, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20 47 05 17.

### NEO GEO

Echange jeux NEO GEO et PC ENGINE (cartes et CD). Pascal Abadie : résidence du Château-la-Verdière, 1, avenue Pierre-Sémard, 06130 Grasse. Tél. : 93 36 84 65.

Echange NEO GEO sans boîte + 4 jeux (Art of Fighting, Super Sidekicks, etc.) sans les boîtes + 2 manettes + memo card contre SUPER NINTENDO + 2 manettes + 6 ou 8 jeux. Paris et région parisienne uniquement. Nicolas Wetzel : 37, avenue de Villeneuve, L'Etang, 78000 Versailles. Tél. : 39 54 84 50.

### NEC

Echange NEC CORE GRAFX + Super Long Nose Goblins contre 2 jeux MEGADRIVE. Christophe Soulier : Le Maupas, 61190 Tourouvre. Tél. : 33 83 60 57.

## ACHATS

### SUPER NINTENDO

Achète Dragon Ball Z II 250 F. Fabien Lafaille : 19, rue Antoine-Chantin, 75014 Paris. Tél. : 40 44 55 97.

Achète SUPER NINTENDO 600 F. Hakim Elbertal : 35, rue du Pas-des-Heures, 27100 Val-de-Reuil. Tél. : 32 61 24 41.

Achète SUPER NINTENDO + 2 manettes + Street Fighter II à moins de 900 F. Loïc Nicolas : 7, allée de Normandie, 95870 Bezons.

Achète hits (Flashback, Super Bomberman, TMHT V, etc.) 300 à 400 F pièce maxi. Olivier Jamin : 11, avenue Jean-Baudouin, 45340 Chécy. Tél. : 38 86 88 68.

Achète SUPER NINTENDO + 2 manettes + jeu (Street Fighter II Turbo ou Dragon Ball Z II) 900 F maxi. Eric Péron : 10, rue du Lycée, 29120 Pont-l'Abbé. Tél. : 98 66 06 34.

Achète SUPER NINTENDO fr. + 1 ou 2 jeux + 2 manettes 600/900 F. Florian Zaragoci : 116, bd Nungesser-et-Coli, 66000 Perpignan. Tél. : 68 56 59 55.

Recherche Mario Kart et Equinox. Contacter Alex au 64 96 34 42 (Corbeil).

Recherche SUPER NINTENDO + jeu + 2 manettes à 500 F. Maxence Fermon : 74, rue Saint-Matthieu, 59140 Dunkerque. Tél. : 28 61 32 52.

### NES

Achète jeux de football de 50 à 100 F pièce. Achète aussi Track and Field II ou propose en échange Rad Racer ou Les Chevaliers du Zodiaque. Laurent Le Poittevin : 43, rue de la Francherie, 36500 Buzançais. Tél. : 54 02 12 71.

### GAME BOY

Achète Hunt for Red October à moins de 100 F. David Peyrabout : Le Puy-Roudier, 87240 Ambazac.

### MEGADRIVE

Recherche Shining Force ou autres jeux de rôle. Christophe Soulier : Le Maupas, 61190 Tourouvre. Tél. : 33 83 60 57 après 19 h.

Achète MEGADRIVE I ou II + 2 manettes + Street Fighter II à moins de 900 F. Loïc Nicolas : 7, allée de Normandie, 95870 Bezons.

Achète Road Rash II et Rocket Knight 200 F pièce ou 450 F les 2. Benoît Kleinmann : 5, place Lasvergnas, 87200 Saint-Junien. Tél. : 55 02 94 56.

Achète Flashback, Jurassic Park et Mortal Kombat de 150 à 175 F pièce ; Sonic Spinball, Street Fighter II', TMHT Tournament Fighters et Dr Robotnik de 180 à 200 F pièce. Edouard Barthuet : 20, place Tolozan, 69001 Lyon. Tél. : 78 27 49 39.

Achète Arnold Palmer Tournament Golf 100 F maxi. Zoran Stojkovic : 1, allée J.-Depinay, 93260 Les Lilas. Tél. : 43 63 35 11.

### GAME GEAR

Recherche GAME GEAR + 1 ou 2 jeux (Ecco the Dolphin ou Cool Spot, Winter Olympics) + adaptateur secteur à moins de 700 F. Raphael Battu : La Bonneville-sur-Iton, 27190 La Côte-Blanche. Tél. : 32 38 80 80 (aux heures de bureau).

Achète Sonic I ou II et Mortal Kombat. Ou échange contre Castlevania ou Robocop sur GAME BOY. Xavier Serrurier : 21, rue des Ducs-de-Savoie, 74200 Thonon-les-Bains. Tél. : 50 81 96 62.

Recherche GAME GEAR + adaptateur + 1 ou 2 jeux à 300/350 F. Maxence Fermon : 74, rue Saint-Matthieu, 58140 Dunkerque. Tél. : 28 61 32 52.

Achète et échange jeux GAME GEAR. Germain Derremaux : 12, place de l'Eglise, 59780 Camphin-en-Pévèle. Tél. : 20 84 47 33.

### NEO GEO

Achète Art of Fighting II 1 000 F ou échange. Faire propositions. Sithan Ngov : 9, allée du Val-de-Marne, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43 08 29 64

Recherche Art of Fighting II. Philippe Levang : 28, avenue Paul-Cézanne, 94220 Le Plessis-Trévise. Tél. : 45 94 20 76.

Achète NEO GEO + 2 manettes + Fatal Fury II ou World Heroes II aux environs de 2 600 F. Achète aussi Fatal Fury Special à 1 200/1 300 F. Jo de Saint-Riquier : 37, rue Emile-Zola, 62530 Hersin-Coupigny. Tél. : 21 26 63 58.

Achète NEO GEO + 2 manettes + memo card + Sidekicks 2 000/3 000 F. Benjamin Maury : 9, rue du Pont-Neuf, 6810 Jamoigne (Belgique). Tél. : 1932 - 61/32 01 46.

### NEC

Achète divers jeux (simulations sportives) NEC CORE ou SUPER GRAFX. Stéphane De Jésus : 1, rue Toni-Polotti, 54350 Mont-Saint-Martin. Tél. : 82 24 65 70 après 19 h.

## DIVERS

Vends (ou échange) nombreuses cartes Jamma à partir de 500 F. Olivier Chatrenet : 3, place du 8-Septembre, 25000 Besançon. Tél. : 81 83 22 29.

Vends lecteur disques laser NTSC : 2 000 F à débattre. Contacter Pierre Vavdin au 45 65 30 17 (Paris 13e).

Vends JAGUAR + Crescent Galaxy et Cybermorphe, sous garantie. Prix à débattre. Quentin Maulian : 14, rue Dumas, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48 26 87 58.

Vends CDI Philips + T.C. + souris + 6 CDI : 2 500 F. Cyril Chapulut : 2, rue des Poissonniers, 92200 Neuilly. Tél. : 46 37 34 73.

SFX, le fanzine de la SUPER NINTENDO est disponible ! Le numéro 2 au prix de 12 F. Olivier De Doncker : 20, avenue de l'Arbre-Ballon, BP 83, 1090 Bruxelles (Belgique). Tél. : 478 23 79.

### L'ARGUS DES JEUX

**Depuis le temps que nous recevons des petites annonces, nous sommes devenus des pros du marché de l'occasion. Pour avoir une idée du prix moyen des ventes, nous vous proposons ici le barème « occasion » de *Player One Annonces*.**

**SEGA**

- ***Megadrive* : 150 francs pour les nouveautés. 100 francs pour les jeux plus anciens. N'oubliez pas que Sega vend déjà ses « vieux » titres (neufs) à moins de 200 francs.**
- ***Master System* : 100 francs pour les nouveautés. De 50 à 80 francs pour les jeux anciens. Là aussi, Sega propose les « vieux » titres entre 100 et 150 francs.**
- ***Game Gear* : de 50 à 80 francs suivant l'ancienneté du jeu.**

**NINTENDO**

- ***Super Nintendo* : 250 francs en moyenne, 300 francs pour les hits tels que Street Fighter II, Super Probotector...**
- ***NES* : 150 francs les nouveautés ; pour les jeux plus anciens, comptez à peu près entre 50 et 100 francs.**
- ***Game Boy* : de 50 à 100 francs.**

# RÉDIGEZ VOTRE PETITE ANNONCE GRATUITE

**Composez votre annonce vous-même, en n'oubliant pas de nous indiquer tous les détails précis en majuscules et votre n° d'abonné : ____**

Rubrique : ❑ ventes, ❑ échanges, ❑ achats, ❑ clubs, ❑ contacts

Console concernée : ____

Nom et prénom : ____

Texte de la PA : ____

Adresse : ____

Tél. (facultatif) : ____

**Adressez votre annonce à :**
**PLAYER ONE, PETITES ANNONCES**
**19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne Cedex**

## SUPER NINTENDO

1 ALADDIN
2 SUPER TENNIS
3 MARIO ALL STARS
4 MARIO KART
5 ZELDA
6 STARWING
7 SUPER R-TYPE
8 GOOF TROOP
9 SIM CITY
10 PILOTWING

## MEGADRIVE

1 SONIC 3
2 FORMULA ONE
3 CASTLEVANIA NEW GENERATION
4 ALADDIN
5 WINTER OLYMPICS
6 SUBTERRANIA
7 ECCO THE DOLPHIN
8 REN & STIMPY
9 JUNGLE STRIKE
10 TMHT TOURNAMENT FIGHTERS

## MASTER SYSTEM

1 ALADDIN
2 SONIC CHAOS
3 WINTER OLYMPICS
4 DONALD DUCK 2
5 STREETS OF RAGE 2
6 ASTERIX 2
7 ULTIMATE SOCCER
8 ROBOCOP VS TERMINATOR
9 DESERT STRIKE
10 ZOOL

## NES

1 KIRBY'S DREAM LAN
2 TETRIS
3 DUCK TALES 2
4 MARIO 3
5 MARIO 2
6 DARKWING DUCK
7 MARIO & YOSHI
8 DR MARIO
9 FOUR PLAYERS TENNIS
10 MEGAMAN 4

## GAME GEAR

1 ALADDIN
2 ASTERIX THE SECRET MISSION
3 ROAD RASH
4 SONIC CHAOS
5 WINTER OLYMPICS
6 DONALD DUCK 2
7 MICRO MACHINES
8 FORMULA ONE
9 LE LIVRE DE LA JUNGLE
10 COOL SPOT

## GAME BOY

1 MARIO 1
2 ZELDA
3 MARIO 2
4 KIRBY'S DREAM LAND
5 KIRBY'S PINBALL
6 NIGEL MANSELL
7 NINTENDO WORLD CUP
8 DARKWING DUCK
9 TETRIS
10 MYSTIC QUEST LEGEND

BEAT The ★ BEST
LUDI SPORT

# PLEIN FOOT !

## DISPONIBLES DANS CES POINTS DE VENTE :

MAMMOUTH ARRAS
6, rue Claude Bernard
62 000 ARRAS
Tel : 21 23 12 35

HYPERMEDIA LOMME
[illegible], rue du Grand Brut
59 460 LOMME
Tel : 20 26 26 30

RALLYE ANNEMASSE
[illegible], rue de la Resistance
C.C Route de Thonon
74 930
VILLE LA GRAND
Tel : 50 37 72 77

CORA LABUISSIERE
R.N. 41
62 700 LA BUISSIERE
Tel : 21 52 41 60

MAMMOUTH
SCHWEIGHOUSE
Z.I RN 62
67 590 SCHWEIGHOUSE
Tel : 88 72 63 72

CORA SAINT QUENTIN
Route de Bohein
02 100 SAINT QUENTIN
Tel : 23 65 21 05

CARREFOUR MARSEILLE
LE MERLAN
Avenue P.Mérimée
13 014 MARSEILLE
Tel : 91 10 34 10

CARREFOUR CRECHES /
SAONE
R.N.6
71 680 CRECHES /SAONE
Tel : 85 36 51 51

TRUST
C.C Saint Sever
76 000 ROUEN
Tel : 35 63 69 09

CARREFOUR CLAYE
SOUILLY
R.N 3
77 410 CLAYES SOUILLY
Tel : 60 26 66 66

RALLYE BREST
Route de Gouesnou
29 200 BREST
Tel : 99 02 06 21

AUCHAN LE MANS
ZAC du Moulin eux Moines
72 650 LA CHAPELLE
SAINT AUBIN
Tel : 43 24 66 00

CORA CREIL
R.N 16
60 740 SAINT MAXIMIN
Tel : 44 25 30 40

GEANT CASINO VALENCE
Quartier de Chantecouriol
26 000 VALENCE
Tel : 75 75 42 42

AUCHAN MARTIGUES
ZAC de Canto Perdrix
13 500 MARTIGUES
Tel : 42 47 11 11

CORA LENS II
R.N 347
Route de la Bassee
62 680 VENDIN LE VIEIL
Tel : 21 70 69 70

CORA FLERS
18, rue Jules Guesde
59 650 VILLENEUVE
D'ASCQ
Tel : 20 47 74 33

CARREFOUR ANGLET
ZUC des Pontots
C.C BAB 2
64 600 ANGLET
Tel : 59 52 85 00

CARREFOUR FLINS
C.C. Euromerché
Route Renault /CD 14
78 410 FLINS SUR SEINE
Tel : 30 95 09 30

B.H.V BELLE EPINE
C.C Belle Epine
94 320 THIAIS
tel : 49 60 46 00

GAMES
7, Bd Kennedy
06 600 CAGNES SUR MER
Tel : 93 22 55 21

B.H.V RIVOLI
14, rue du Temple
75 189 PARIS Cedex
Tel : 47 74 90 96

GAME OVER ANGERS
19, rue Saint Julien
49 100 ANGERS
Tel : 41 87 93 31

AUCHAN LEERS
Rue Pierre Catteau
59 115 LEERS
Tel : 20 45 41 41

AUCHAN LE PONTET
R.N 542
ZAC du Saint Tronquet
94 130 LE PONTET
Tel : 90 23 20 51

CORA DUNKERQUE
Rue Jacquart
59 210 COUDEQUERQUE
BLANCHE
Tel : 28 58 54 84

CORA COURRIERES
R.N 319
62 710 COURRIERES
Tel : 21.75.15.86

CORA CAMBRAI
2, avenue Georges Nuttin
59 400 CAMBRAI
Tel : 27 83 30 30

CARREFOUR ISLE
D ABEAU
ZAC de Saint Hubert
C.C Euromerché
38 000 L'ISLE D'ABEAU
Tel : 74 27 10 01

CARREFOUR SAINT
ANDRE
C.C Saint André
10 120 SAINT ANDRE
LES VERGERS
Tel : 25 79 90 28

MAMMOUTH LA SEYNE
Quartier Lery
83 500 LA SEYNE
Tel : 94 94 18 18

CORA BLOIS
Rue de Vendome
41 000 BLOIS
Tel 54 20 07 28

MAMMOUTH TAVERNY
ZAC du Bois de Boissy
95 150 TAVERNY
Tel : 30 40 51 00

CASINO ANGERS
C.C 345
Hyper Espacee 49
Chemin de Montrejeau
49 000 ANGERS
Tel : 41 88 96 69

SCORE GAMES
17, rue des Ecoles
75 005 PARIS
Tel 43 29 02 90

SCORE GAMES
25, avenue Division Leclerc
92 ANTONY
Tel : 46 66 56 66

SCORE GAMES
37, Cours Guynemer
60 COMPIEGNE
Tel : 44 20 52 52

AUCHAN VILLENEUVE
D'ASCQ
C.C V2
Quartier de l'Hôtel de
Ville
59 650 VILLENEUVE
D'ASCQ
Tel : 20 67 62 22

"EA Sports, le logo EA Sports, 4 Way Play, et "If it's in the game, it's in the game !" sont des marques d'ELECTRONIC ARTS. SEGA and MEGADRIVE are trademarks of SEGA Entreprises Ltd. NINTENDO®, SUPER NINTENDO entertainment System™, the nintendo product seals and other marks designated as "™" are trademarks of NINTENDO

JOUE et GAGNE
Le Top des Consoles
Et Plein de Cartouches de Jeux

APPELLE VITE AU :
36 68 68 77

# PAS DE RECREATION SUR CE COURT-LA!

Classé numéro un mondial*, Pete Sampras, dit le "Revolver", est capable de transformer une balle de tennis en véritable missile balistique. Lorsqu'il appuie sur la détente, vous avez intérêt à dégager.

Les services sont impitoyables, sans parler des coups droits et des revers imparables. Quant aux smashs, ils sont tellement puissants qu'ils font frémir les ramasseurs de balles. Tout y est: du tennis pur et dur.

Pete Sampras Tennis est agrémenté de voix échantillonnées interactives et de nombreux effets sonores réalistes. Parmi les multiples options, on peut citer: effet de la balle, 16 tournois internationaux, possibilité de revoir l'action, et un répertoire de coups à faire trembler les bras des joueurs français!

Pete Sampras Tennis sort sur la nouvelle J-Cart, une cartouche révolutionnaire avec deux connecteurs de joypad supplémentaires incorporés, ce qui permet de jouer à quatre en même temps. Pas besoin d'adaptateur; il vous suffit de brancher les joypads pour vous catapulter tous les quatre sur le court.

Le suprême jeu de tennis est arrivé et vous lance un défi. La balle est dans votre camp!

Sortie sur MD – 26 Mai
Sortie sur GG – 19 Août

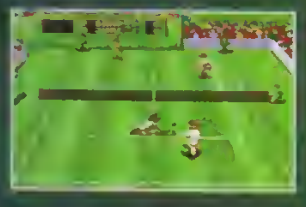
*"Le Meilleur Jeu De Tennis est... Pete Sampras Tennis"*
JOYPAD **89%**

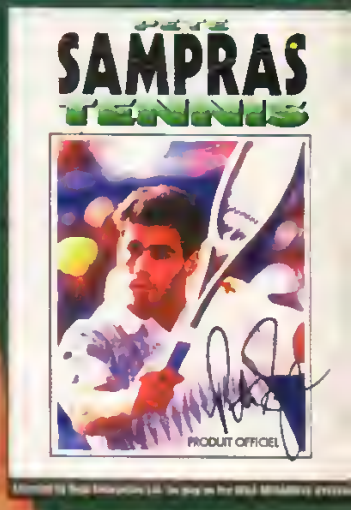
*"Indétronable!!!"*
CONSOLES+ **89%**

PLAYER ONE **90%**

MICRO KIDS **18/20**

*"La maniabilité est surprenante car elle permet de faire les mêmes coups que si vous jouiez en vrai"*
MEGAFORCE **90%**





**J-Cart**
**DE 1 A 4 JOUEURS**
BRANCHEZ JUSQU'A 2 JOYPADS SUPPLEMENTAIRES SUR LA CARTOUCHE DE JEU
Pas besoin d'adaptateur

Codemasters

Sportsmaster
IT'S NOT JUST A GAME

CODEMASTERS – Tél: 72 62 90 17 Fax: 78 49 00 00

© The Codemasters Software Company Ltd. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, J-Cart and Pete Sampras Tennis are trademarks owned and used under licence by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence. * Classement 1 mondial ... de l'impression.